

DREAM

TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

Mai 1996 - n°29

Numéro spécial

- **Viscorp rachète l'Amiga**
- **Tout sur le Walker**
- **World of Amiga, le reportage**

Incroyable

- **Le Pc se prend pour un Amiga !**

Logiciel complet :
MandelTour AGA



Le CD sur coupon
Une top sélection et 23 Mo
de données MandelTour !



Slamtilt :
le meilleur flipper, est sur Amiga

L 2306 - 29 - 38,00 F.



Nouvelles rubriques : l'humeur de **Bob Ricard**, Messages in the bottle - Démon : **The Meeting 96** - Tests pro : **le DeltaTower**, DiskSalv 4... - En pratique : **2D, Système, ARexx, Amos, 10 lignes...**

alma diffusion

Disques Durs

Livrés formatés et installés (WorkBench)+ 60 Mo de logiciels divers (jeux, utilitaires, images, modules, etc) + notre disquette d'auto-formation pour apprendre à reformatter et réinstaller (exclusif Alma) + tous les câbles + doc en français :

IDE (A600 et 1200)

620 Mo : 1290 f

1,2 Giga : 1790 f

SCSI

1 Giga : 2100 f

Autres capacités : Contactez nous !

Lecteur de disquettes

Externes Haute Densité, extra plat sans patch : 810 f
Externe Double Densité, Haute Qualité : 475 f

Cartes Accélératrices

BLIZZARD 1230 IV

68030 à 50 Mhz : 1490 f

Copro 33 Mhz : 350 f

Copro 50 Mhz : 750 f

Mémoire SIMM 4 Mo : 529 f

Mémoire SIMM 8 Mo : 1029 f

Mémoire SIMM 16 Mo : 2529 f

Logiciels

AsimCDFs VF.....690 f

IDE Fix VO.....349 f

Siegfried Antivirus.....275 f

Siegfried Discology.....295 f

AmiFile Safe User.....275 f

Alien Breed 3D.....199 f

Pinball Illusions.....225 f

Gloom Deluxe.....199 f

Super Skidmark.....189 f

Super Skidmark Data.....149 f

Super Street Fighter.....219 f

SlamTilt AGA.....225 f

BLITZ BASIC

version française

Complet et puissant. Ce langage de programmation comprend une notice entièrement en Français. le must absolu ! : 420 f

Boîtier Tour INFINITIV

Nouveau boîtier tour pour votre A1200 ou A4000, extensible à l'infini, déjà prêt pour loger 2 floppy, votre disque et votre CD Rom. 100 % "plug and play". Livré avec clavier.



Boîtiers SCSI

Design Wave avec led, alim,

nappes SCSI, Ventilateur :

1 CD Rom : 490 f

1 Disque dur ou SyQuest : 550 f

4 Périphériques : 1110 f

Extensions Mémoire

1 Mo pour A600 : 350 f

1 Mo pour A500 Plus : 350 f

A1200 (horloge et support copro) : 525 f

Accessoires divers

Joypad "style console" : 190 f

Souris Manhattan noir / blanche : 190 f

Accessoires Tower

Nappe IDE 3"5 50cm : 55 f

Nappe IDE 3"5 2 périph. : 65 f

Nappe IDE 2"5 35cm : 70 f

Adaptateur IDE 2"5 + 3"5 : 170 f

Adaptateur PCMCIA : 250 f

Adaptateur 2 lect. Disk : 90 f



Gagnez un AMIGA 1200 !!

en participant à notre concours (sans obligation d'achat, tirage au sort). Simplement en nous faisant parvenir le bulletin se trouvant au bas de cette page.

(valable jusqu'au 31 mai)

Lecteur de CD ROM

X2 SCSI : 1200 f

X4 SCSI : 1400 f

SQUIRREL interface SCSI + softs : 490 f

Rallonge SQUIRREL : 130 f

X4 IDE Mitsumi : 590 f

X6 IDE Mitsumi : 975 f

Logiciels CD ROM

Aminet 7.....79 f

Aminet 8.....79 f

Aminet 9.....79 f

Aminet 10.....79 f

Aminet 11.....79 f

Aminet Set 1.....206 f

Aminet Set 2.....206 f

Amos DP CD 2.....175 f

Assassins Games 2.....206 f

Amiga Tools 3.....149 f

Anime Babes (mangas)...199 f

Gigantic Games 2.....49 f

Eric Schwartz Animation...175 f

Gamers Delight 2.....149 f

Meeting Pearls 3.....59 f

RHS Erotic (adultes).....120 f

Giga Graphics Set.....175 f

Personnal Suite.....329 f

Software 2000 (2 CD).....199 f

XIPaint 3.2.....229 f

Frais de port : CD, logiciel et petit matériel : 32 f. Disque dur, lecteur CD, boîtier : 63 f. Tower 150 f. Disk DP : 23 f

Bon de commande à retourner à ALMA Diffusion BP8575 BAYONNE CEDEX Tél 59.25.61.20

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal : Ville :
Tél :
Date de naissance : / /

Mode de paiement

☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Carte Bancaire

C B n° / / Exp /

Nom du porteur et signature



Total + port

NOUVEAU TARIF 10 f la disquette 1 gratuite pour 10 facturées

--- AS50, A2000
+++ AS50+, A600, A1200, A4000
+++ AS50, AS50+, A600, A2000
+++ A1200, A4000
+++ TOUTES MACHINES
+++ AS50 A1200 A2000 A4000

F398 BOULDERDASH CONSTR. KIT →
Le Boulderdash qui vous permettra de redessiner et d'éditer des graphismes. Laissez aller votre imagination ! Toujours aussi amusant.

F399 MONSTERS AGA →
Une variante de pacman, où s'affronte jusqu'à 4 joueurs en même temps. Très beaux graphismes. Superbe version de démon.

F400 8 BITS COLLECTION →
1 jeu 100 % 8 bits : **BALLY**, **EV. FROGGER** (la grenouille et la route), le meilleur **ZAXON** (le vrai 1 let DR MARIO (remake de tette).

F402 NEURONES COMPIL →
3 prog de réflexion : **CHINA CHALLENGE** (réplique de Mahjong), **NINE** et **OTHELLO** : 2 das éques à la réalisation de qualité.

F406 MANGAX 5 →
Nouveaux volumes indépendants de cette magnifique collection de slide shows consacrés aux mangas, certaines séries sont à déconseiller aux + jeunes.

F407MANGAS 6 →
Encore des mangas pour les amateurs d'art nippon, ces images sont au format standard Amiga et diffèrent toutes seules.

F408 MANGAX 7 →
Et de 7 volumes, pour une série très réussie et toujours compatible tout Amiga. A voir et à revoir.

F409 TED WB →
INCROYABLE ! Les meilleurs logiciels de DISKSAU 1132, RECORD V11, ICON DELUXE V110, POLYED V229 et FAKE MEM avec une doc en français !

F410 MIDI TOOLS 2 →
1 unit. MIDI : **DOMINATOR** : Superbe séquenceur musical MIDI. Shareware. **PROJECT MIDI** et **XMOODEL** : utiliser les sons Amiga en Midi. Super.

F422 ASI GAMES 232 →
3 jeux : **DEMOLIBRE** (jeu de casse-briques style gribouille), **BUBBLE TROUBLE** : Remake de Pang, **HACK GAME** : Aventure - non comp. AS500.

F423 ASI GAMES 234 →
HIGHT OCTANE et **GO KART** : Course de voiture ASMODOES : Superbe shoot'em up comportant des graphismes sublimés sans 2D en réalisation pro.

F424 ASI GAMES 239 →
INTERSTATE : superbe road du jeu des 1000 bornes, avec les cartes originales + les sons ! **EXCEL** : RA : jeu de tir **ROCKSLIDE** : Un bon titre.

F426 AMOS SOURCES SR DEMO 2 →
De nouvelles routines pour Amos, des démos, des logiciels, des écritures, etc. De qui inspire ! Regardez les nouveaux AMOSons. Nécessite AMOS.

F427 MIX TOOLS 2 →
MC FLIER V3.2 : Pour gérer votre collection de disquettes. Simple et efficace. **APRINT** : Le meilleur gestionnaire d'adresse (avec impression).

F434 ISTAMBUL STYLE →
Un des plus beaux slide show "hélico-fantasy" : une succession de petits chef d'œuvre, avec un viewer génial à la fin. Un style impressionnant.

F437 IPR DEMO →
Le plus rapide des logiciels de traitement d'images, de nombreux effets magnifiques et une souplesse d'emploi inédite. Un soft génial ! Nécessite 2 Mo min.

F440 STREET TOOLS 13 →
POVIEW : le vrai "Uniquement à la disposition EXCELLENT ! **FAVIEW** : viewer jeu gourmand. **MAKESTEROGRAM** : pour créer des images en 3D.

F441 PIX MIX 2 →
Sélection des meilleurs images de la scène Amiga, livrées en vrac, avec un viewer. Très variées et toujours de grande qualité.

F442 PIX MIX 3 JEPG →
Une série d'images de synthèses tirées sur le volet. Compressées au format jpeg + livrées avec leur viewer. Superbe.

F443 TOOL AMIGA 3 →
Des thèmes électroniques (IFF), des textes (ASCII) et autres "bricolages" pour fabriquer vous-même des périphériques. Pour bricoleurs.

F444 ELECTRICS →
Logiciel de création de circuits imprimés, très intuitif et facile d'emploi (tout à la souris à l'aide de composants prédéfinis). A vos tests à souder !

F447 STREET TOOLS 14 →
ADAPTECH : outil de CD-ROM pour créer des disques **SMART COPY** : Copier **BLACKBOARD** : Créer des BGS **SCREEN KEY** : Créer des touches de fonction.

F449 VIRUS CHECKER V.8 →
Cantivirus incontournable pour garder vos programmes à l'abri des virus. Interface localisée en français.

F451 CHIP AMIGA SOUND 6 →
La collection des modules "best of" revient. Ce volume est consacré aux modules "chip", la synthèse de l'Amiga, rien d'autre, et beaucoup de talent !

F452 TOP MODULES MIX →
De l'attribution à la musique. Brillante, les modules indissociables de l'Amiga, de l'organe à l'organe et d'accompagnement de talent. Toujours avec le player.

F453 TOP MODULES FONK →
Du groovehouse à 100 % pour balancer en rythme avec son Amiga, volume à fond de gorge. Toujours pour jouer Alma. Très facile d'emploi.

F455 SOUND TRACKER PRO 2 →
Ce nouvelle version apporte une clarté et une maîtrise dans le domaine de la compo sur Amiga. Un logiciel plus simple d'emploi et très agréable.

F478 INSTRUMENTS 1 →
Une disquette bourrée à craquer d'instruments pour votre tracker, du saxo à la guitare en passant par les percussions. Du tout bon pour vos musiciens.

F482 SPOLOGY →
Jeu de plateforme à la réalisation superbe, explorez les niveaux, attrapez les ballons en rebondissant de trampolines en plateformes. Jouabilité au top !

F483 ANTZ →
Dirigez une colonie de fourmis à l'assaut de leur proie. Ce jeu de réflexion vous confronte à de nombreuses situations complexes. Beau et très bien fait.

F484 SPACED OUT →
Superbe jeu de plateforme, fluide et haut en couleurs. Dirigez votre personnage sautant, récoltez tous les bonus en évitant les aliens. Vraiment superbe.

F485 WONDER MINES →
Amiga 500 : jeu de casse-briques à la réalisation nouvelle. Explorez, à l'aide de vos outils, de nombreux niveaux à explorer, de tonnes de diamants à récolter et des monstres à la pelle. Un classique génial.

F486-F487 LUNAR LANDING →
Pilotez votre capsule lunaire et atterrissez sans encombre sur les plateformes, attention la gravité vous jouera de mauvaises tours. 2 Disq.

F488 UNSENSIBLE SOCCER →
Attention jeu de foot à 1 ou 2 participants, avec une option humour qui ne vous laissera pas insensible. Des heures de plaisir. Obligatoire.

F489 SOURCES AMOS JEUX →
De nouveaux programmes à utiliser avec AMOS, de nombreuses routines à réutiliser dans vos créations ou tout simplement pour apprendre.

F490-F491 HYPERACE →
Course de voiture tout terrain en vue de haut (de 1 à 4 participants), les bolides dérapent, sautent, se tument, etc. Réalisation magnifique. 2 Disq.

F492 LEMMINGS LEVEL →
Les décrets du célèbre jeu servent d'environnement à ce jeu de plateforme très amusant. Difficultés très bien dosées et nombreux tableaux.

F493 INNERSEX V2.0 →
Nouveau casse-brique, très beau, avec plein de bonus et de jolies files qui apparaissent derrière les briques. Version française shareware.

F494 ORIGINAL PUCMAN →
Le vrai, le vrai ! Unique l'original, à jouer avec tous les graphismes, les tableaux, la musique ET les bruitages de l'original. GENIAL !

F495 JUNIOR MINES →
Un nouveau Boulderdash pour les plus jeunes, avec des niveaux à la difficulté plus progressive. Toujours excellent.

F496 TRANSLATOR 3 →
Dernière version de ce traducteur ANGLAIS → FRANÇAIS, plus rapide, plus conviviale avec la possibilité de créer son dico perso Néc. MUI.

F497 BOING 3 →
Dirigez votre boule rebondissante, et parer à l'assaut des niveaux remplis de pièges, d'or et de dangers. Graphismes colorés et réalisation impeccable.

F499 X FILES GUIDE →
Cette disquette regorge de texte consacré à la série "Au frontier du réel", épisodes, personnages, tout y est. Textes en anglais.

F500 DATATYPES →
Les données statistiques (graphiques, son, Mac PC, etc.) pour votre WB + en boutons 3 utilitaires et divers AGA. Le complément naturel de votre WB.

F501 GAMES GOLD 5 →
Compilation **PLATINUM** (photo) et **RUNNING** (BOB : 2 des meilleurs joueurs de plateformes du DF). Graphismes magnifiques et action garantie.

F503 MULTITOOL →
Gestionnaire de fichiers performant et hyperprécis pour copier, effacer, déplacer vos images, documents, pointer, copier, etc. Un super soft multi-usages.

F504 IDE KIT FRANÇAIS →
Un environnement en français de programmation (formatage + réalisation) système un disque dur 1.20 sur un Amiga 1200. De nombreux écrans explicatifs.

F505 INSTRUMENTS 2 →
Basses, trompettes, clarinettes, saxos, synthés, flûtes, etc. Plus mords de 14 instruments pour votre tracker + un logiciel pour créer des pistes d'accompagnement. Un soft complet.

F506 MAGIC6 →
Le plus simple et le plus simple d'emploi des émulateurs C64. Livré avec 3 jeux d'exemples. Carte accélératrice conçue pour l'appliquer aux machines.

F507MANGAS 6 →
Encore des mangas pour les amateurs d'art nippon, ces images sont au format standard Amiga et diffèrent toutes seules.

EB4551 OVERLANDER →
La reprise du super hit "Moon Patrol" revue et corrigée avec de superbes graphismes et une jouabilité toute égruesme !

E674 HAPPY MONSTERS →
100 % arcade Dirigez votre personnage de plateformes en plateformes en collectant les diamants. Graphismes exceptionnels.

E699 PONG →
Simulateur de ping-pong pour deux joueurs, des heures de jeux en perspectives (nous on a organisé des minis tournois h). Vive le sport sur Amiga !

E742 APPE JACK AGA →
Amiga 500 : jeu de casse-briques à la réalisation nouvelle. Explorez, à l'aide de vos outils, de nombreux niveaux à explorer, de tonnes de diamants à récolter et des monstres à la pelle. Un classique génial.

E979 TECHNOBALL Z AGA →
Le casse brique de la décennie ! Graphismes géniaux + jouabilité parfaite + plein de tableaux + plein de nouveautés. 2 Disq.

E984-E985 JINX AGA →
Parcourez les salles et résolvez les énigmes logiques en vous aidant des éléments du décor. Un challenge captivant à souhait. 2 disq.

E979 TECHNOBALL Z AGA →
Le casse brique de la décennie ! Graphismes géniaux + jouabilité parfaite + plein de tableaux + plein de nouveautés. 2 Disq.

F025 SPRING TIME →
Jeu d'action/réflexion parfaitement diabolique. Faites pivoter des plateformes en 3D pour placer vos pièces. Original et passionnant.

F038 LAST LAP →
Un des cours de voitures en vue de dessus, les magnifiques décors défient à toute vitesse et les autres concurrents ne vous font pas de cadeaux.

F142 DELUXE PACMAN AGA →
Le pacman le plus joli avec ses gros sprites colorés et sa jouabilité légendaire. On ne peut plus éblouir son Amiga. Deux une légende.

EB3989A EB3991 KLONDIKE AGA →
Amiga 1200 et 4000. Nouveaux motifs d'opérations vus et dessous. En 256 couleurs.

SET DE CARTES POUR KLONDIKE AGA →
470 SIMPSONS : reproductions de l'œuvre originale. 472 STREET FIGHTER : images jeux.

Slide érotique AGA →
une + de 18 ans : 18 images érotiques HAM E. AGA

F468 HOLLY 1-2 →
Volumes 1 et 2 indépendants.

Slide Show "X" AGA →
une + de 18 ans : 18 images érotiques HAM E. AGA

F465, F466 et F467 M1 PUSSTY AGA →
Volumes 1 et 3 indépendants.

Collection Slide Show érotique HAM →
Slide show d'images d'opérations HAM Haute résolution. F463 et F464 GIRLS HIRES MAX → 2 volumes indépendants. Uniq. +18 ans.

Collection Slide Show "X" HAM →
Slide show d'images d'opérations HAM Haute résolution. F460, F461 et F462 HOT RESOLUTION → 3 volumes 1 et 3 indépendants. Uniq. +18 ans.

Dream est édité par Posse Press, SARL au capital de 120 000 francs, 21 rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris.
 Directeur de publication : Romain Canonge
 Tél : (16-1) 48 87 54 69
 Email : 100420.2600@compuserve.com
 Directrice de la rédaction : Christine Robert
 Tél : (16-1) 48 87 57 30
 Email : 100567.3345@compuserve.com
 Responsable publicité : Hélène Blondel
 Tél : (16-1) 48 87 53 15
 Secrétaire générale : Valérie Ambrosio
 Tél : (16-1) 48 87 60 11
 Abonnements et VPC uniquement entre 9h30 et 12h30 :
 Tél : (16-1) 48 87 60 11
 Télécopie : (16-1) 48 87 51 23
 Rédaction
 Tél : (16-1) 48 87 57 30
 Email : 100567.3344@compuserve.com
 Secrétaires généraux de la rédaction : Geoffrey Marty (100567.3343@compuserve.com)
 Stephan Schreiber (seph@club-internet.fr)
 Yann Serra (yserra@club-internet.fr)
 On collaboré à ce numéro : Stéphane Anquetil, Eric Capannelli, Olivier Duval, Vincent Oneto, Rod.
 Directeur artistique : Pierre-Yves Roudy
 Tél : (16-1) 48 87 52 95
 Email : 100567.3343@compuserve.com
 1^{er} rédacteur graphiste : Catherine Paire
 Illustrateur : Weg
 Fabrication

Impression : Berger-Levrault graphique, route Villiers St Etienne, 54200 Toul.
 Marketing-press : Distrimédia, Toulouse.
 Diffusion : MLP
 Dépôt légal : à parution
 Commission paritaire : n°75364
 Représentants légaux : Romain Canonge, Francis Poulain.
 Associés principaux : Romain Canonge, Francis Poulain, Christine Robert.
 Droits de reproduction : tous droits réservés.
 Copyright 1996. Toute référence à un article, toute citation ou utilisation du logo de Dream pour servir la promotion d'un produit ou d'une marque doit faire l'objet d'un accord de l'éditeur. L'envoi de tests, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que les auteurs. Les marques citées, appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

POSSE
PRESS

EDITO

- *Le printemps avait plutôt bien commencé, voilà que les événements prennent une tournure inattendue. D'abord avec la présentation officielle du Walker, le nouveau prototype du futur Amiga, prêt à accueillir le PowerPC dès que les dernières difficultés techniques auront été surmontées ; ensuite avec la démission de Manfred Schmitt de son poste de Pdg d'Escam - l'homme par qui l'espoir était revenu s'en va ; puis enfin avec l'annonce d'un protocole d'accord de rachat d'Amiga Technologies par Viscorp... Que faut-il penser de tout ceci ? Dream apporte ses éclaircissements à une situation pour le moins embrouillée.*
- *La guerre des flippers aura-t-elle lieu ? Apparemment oui, et 21st century prend une longueur d'avance en sortant SlamTilt avant qu'Effigy n'ait pu finaliser son Pinball Prelude.*
- *Deux nouvelles rubriques au sommaire de ce numéro de Dream : Bob Ricard viendra désormais pimenter nos pages Actus de ses sautes d'humeur, et les joueurs invétérés que vous êtes pourrez s'entraider via nos pages Trucs et Astuces. Alors, elle pas banne, la nouvelle ?*

La rédaction

DISQUETTES - PAGE 6



Logiciel complet : MandelTour AGA.



Une disquette-bis spécial Amos.

ACTUALITÉS - PAGE 10

Viscorp rachète Amiga Technologies !

BONS PLANS - PAGE 13

Des bonnes affaires comme s'il en pleuvait

PLEINS FEUX - PAGE 18

Le Pc se prend pour un Amiga !

DOSSIER - PAGE 22

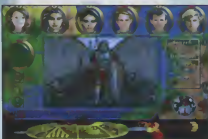
Le World of Amiga Show à Londres, le Walker, Viscorp...



Le petit monde de l'Amiga.

AVANT-PRÉMIÈRE - PAGE 30

Tous les jeux à venir



The 7th sword of Mendor.

JEUX - PAGE 32

Tous les jeux déjà venus





Le dauphin des flippers.

ASTUCES - PAGE 38

Les codes se ramassent à la pelle. Nouveau : Messages in the bottle

ESPACE LECTEURS - PAGE 42

Ciné, musique et BD

DÉMOS - PAGE 46

Meeting 96 : le reportage de Gérard Calbut à Ronchin



95-60-89.

DOMAINE PUBLIC - PAGE 50

L'actualité du logiciel gratuit (ou presque)



La classe !

LABO - PAGE 56

Le DeltaTower, AmiFileSafe, DiskSalv, Football statistician pro...



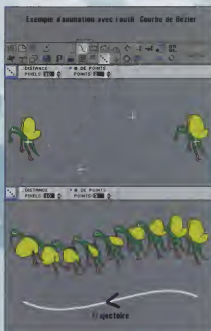
J'veux l'même en rose.

Abonnements P.77

Dream's bootik P.78

EN PRATIQUE - PAGE 64

Animation 2D, les MountLists, XPK, ARexx, Amos, les 10 lignes...



Walt Disney n'a qu'à bien se tenir.

FORUM LECTEURS - PAGE 80



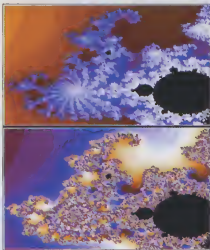
Le Walker, en attendant le Power Amiga.

Disquette fournie

MandelTour
AGA

Avec la complicité de France festival Adistribution, Dream vous offre ce mois-ci une version commerciale complète du célèbre explorateur de fractals. Un manuel électronique est évidemment inclus, mais quelques précisions supplémentaires s'imposent encore, notamment sur les techniques de recoloration des images.

Car contrairement à la plupart des ses congénères, MandelTour n'utilise pas la technique simpliste du coloriage cyclique,



MandelTour, l'explorateur de fractals.

qui consiste à "avancer" d'une couleur chaque fois que le nombre d'itérations augmente d'un certain pas fixé à l'avance (1, 2, ou plus).

Les deux figures ci-dessus montrent le même coin de l'ensemble de Mandelbrot, interprété en haut par MandelTour et en bas par un coloriage cyclique. Vous constatez que l'étoile à 17 branches du haut devient passablement brouillée en bas ; plonger dans ce magma pour en

extirper des détails intéressants paraît une drôle d'idée. Par contre, l'image MandelTour suggère clairement qu'il y a des choses passionnantes qui mériteraient d'être vues de plus près. Notez qu'un mode de coloriage cyclique est tout de même possible, pour les nostalgiques incurables de ce mode.

Détermination des couleurs

MandelTour mémorise le nombre d'itération N pour chaque point d'une image. Dès qu'un calcul est terminé, il établit l'histogramme des N, c'est-à-dire qu'il compte sur combien de pixels on a N=1, puis N=2, N=3, etc. jusqu'à NMax, le nombre maximum d'itérations utilisé dans le calcul. On parle de "case" de l'histogramme pour chacun de ces N, et dans chaque case se trouve le nombre de pixels ainsi comptés. Les premières cases non-vides sont toujours les plus peuplées (notez qu'on ne part généralement pas de N=1, mais du NMin affiché par le menu "Données"). A l'opposé, les cases pour N élevé sont toujours quasi-vides. Tous ces pixels doivent recevoir une couleur parmi les 256 teintes possibles — en fait, un peu moins puisqu'on laisse tranquilles les couleurs employées par l'intuition pour les fenêtres, les menus et le pointeur, disons 236 pour fixer les idées.

La première idée qui vient à l'esprit est qu'il serait sympathique que toutes ces couleurs aient la même présence à l'écran, c'est-à-dire qu'on ait le même nombre de pixels pour chacune d'entre elles. Mais cette solution n'est pas tenable. Le "nombre idéal" de pixels par teinte ne cesse de décroître, tellement vite d'ailleurs que le rapport tombe généralement à des valeurs ridicules, genre 50 pixels ou moins, qui s'éparpillent sur tout l'écran et nuisent

à la qualité de l'image.

Pour résoudre ce problème, par ailleurs spécifique aux modes 256 couleurs, il suffit de se fixer un "nombre minimum de pixels par teinte", qui remplacera le rapport idéal des lignes précédentes quand celui-ci sera trop petit. Bien entendu, pour arriver à aligner autant de pixels, il faudra ajouter beaucoup plus de cases à l'histogramme que précédemment. Dans la pratique, on n'utilisera pas toujours la totalité de la



Le menu Recolor.

palette, mais on aura des images autrement plus agréables.

Recoloration

Le menu "Recolor" provoque l'ouverture de la fenêtre représentée ci-dessus. La première ligne indique quelle est la fonction active, et les lignes suivantes en affichent les paramètres. L'interprétation directe correspond au processus qui a été expliqué plus haut. Son seul paramètre est le nombre minimum de pixels par ligne (le nombre de couleurs affiché dans la troisième ligne est un simple renseignement et ne peut pas être sélectionné). En cliquant sur la première ligne, on voit apparaître les quatre autres fonctions disponibles. On

AmiTEL 2.1

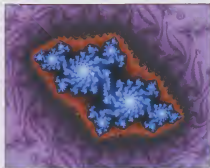
AmiTEL est un émulateur Minitel très simple d'emploi. Compatible avec la plupart des modems actuels, AmiTEL vous permettra de vous connecter à tous les services Minitel habituels (11, 3614, 3615, etc.) directement depuis votre Amiga.

Il dispose d'une fonction "annuaire" qui gère vos numéros et services les plus souvent utilisés, intègre le protocole de téléchargement BBT Pro et est compatible avec tous les protocoles externes à la norme XPR, dispose d'un port AReXX pour automatiser les opérations les plus courantes (par exemple, l'entrée d'un pseudo et d'un mot de passe), et est même équipé d'un composeur Videotex, si d'aventure il vous prenait l'envie de créer votre propre serveur RTC !

Evidemment entièrement en français, AmiTEL vous est fourni avec sa documentation au format AmigaGuide. Désormais distribué selon le principe du shareware (les versions précédentes étaient totalement libres), c'est donc la version "démon" que nous vous proposons ici. Pour obtenir la version complète, une contribution de 50 francs ou 100 francs vous sera demandée. Tous les détails sont donnés dans la documentation.



AmiTEL.



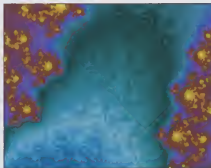
revient à la coloration simple en cliquant une cinquième fois.

“L’interprétation directe” est la technique d’affectation des couleurs décrite plus haut. C’est de loin la plus importante des fonctions de recoloration. Son seul paramètre est le nombre minimum de pixels par teinte. D’une manière générale, une valeur trop petite conduit à un grand nombre de couleurs dans la palette, mais mal utilisées, avec des filaments maigrelets, voire squelettiques. On donne de la force à ces filaments et à l’image en augmentant ce nombre. Si l’on va trop loin, l’image s’épaissit et il n’y a plus assez de couleurs (notez que le passage par une palette trop réduite risque d’altérer l’harmonie des dégradés). A chacun de trouver son optimum.

Les fonctions suivantes sont comparative-
ment des amusettes, mais puisqu'on dis-
pose des valeurs de N pour tous les pixels,
il aurait été dommage de ne pas en profi-
ter.

Renforcement du contraste

Le principe consiste à multiplier le N réel par un facteur d'autant plus grand que ce N est plus éloigné du minimum des N voi-



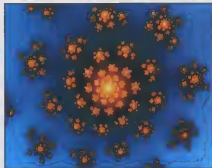
sins. Le "rayon d'exploration" est le demi-côté (en pixels) du carré sur lequel on va chercher le minimum local. Il vaut mieux s'en tenir à de petites valeurs (1 ou 2) pour ne pas trop écraser l'image.

- "Seuil bas" : si l'écart entre N et le minimum local descend en dessous de ce seuil, on ne fait rien. Cela évite des effets secondaires désagréables.
- "Facteur de contraste" : attention ! Il faut diminuer ce facteur pour renforcer l'effet. Mais attention aussi à la brutalité de cette fonction ! Les valeurs au-delà de 15 ne sont pas prises en compte ; on n'aura d'ailleurs aucun effet pour 10 et plus si on ne plonge pas très profond dans l'ensemble (le N moyen devra être de l'ordre de 2^{10})

Opérations sur les contours

On détecte les points où N augmente ou diminue, et si N est entre le "seuil bas" et le "seuil haut", on marque ce passage en déplaçant la couleur de ce point dans la palette, de la quantité indiquée par le "saut".

Si saut = 0, on met tous les points ordinaires en noir (comme en bas sur l'image ci-dessus).



Si on met le seuil bas et le seuil haut à N_{Max} , avec un saut nul, on obtient le contour du Mandelbrot ou du Julia ci-dessus. Rappelez-vous, il y a une infinité de Julia... Vous n'aurez pas toujours les mêmes contours !

Estompage

Ces images un peu "lavasses" reposent sur la moyenne des N dans un domaine entourant le point courant. Le "rayon d'exploration" fixe l'étendue de ce domaine. La moyenne ainsi obtenue est ensuite combinée avec le N initial selon des pourcentages dépendant du "poids" de l'estompage :

poids	%N	%moyenne
0	50	50
1	25	75
2	12	88
3	6	94
4	3	97

Prendre plus de 4 pour le poids ne sert à rien. L'effet d'inclure une proportion du N initial est de rappeler un peu les détails de l'image initiale, que cette opération aura détruite.

La Disquette Dream, mode d'emploi

- Protégez la disquette Dream en écriture. Il faut pour cela que la languette de protection, située dans le coin supérieur droit de la disquette, soit en position haute (en d'autres termes : que l'on puisse voir à travers).
- Avant toute manipulation, réalisez une copie de sauvegarde de la disquette Dream. Si vous hésitez sur la marche à suivre, consultez "Le Guide de l'Utilisateur du Workbench". Rangez ensuite la disquette Dream dans un endroit sûr, et n'utilisez plus que la copie.
 - La disquette Dream est amovible : vous pouvez l'utiliser pour initialiser votre Amiga, mais ne c'est pas obligatoire. C'est cependant ce que nous vous recommandons de faire si vous avez une configuration minimum : pas de disque dur, un seul lecteur de disquettes.
 - Pour décompresser les programmes de la disquette, il suffit de double-cliquer sur leur icône. Si vous utilisez le Workbench 1.3, utilisez à la place les icônes situées dans le tiroir "WB1.3".
 - Bien que nous apportions le plus grand soin à sa réalisation, Dream décline toute responsabilité concernant le contenu de la disquette et les problèmes qui pourraient résulter de son utilisation.
 - Lorsque nous distribuons plus de 50 000 disquettes, il arrive inévitablement que quelques unes d'entre elles échappent au contrôle de qualité que nous nous imposons. Cela peut se traduire par un message d'erreur de la part de l'Amiga lors de la copie de la disquette. La solution est alors très simple : envoyez-nous votre disquette originale accompagnée d'une enveloppe timbrée à 4,20 F. et auto-adressée (les enveloppes matelassées assurent une meilleure protection) à l'adresse suivante :

Dream - Disquette en panne - 21, rue Notre-Dame de Nazareth - 75003 Paris

Après examen et confirmation de l'origine de la panne, nous procéderons à un échange gratuit et immédiat du support défectueux.

Les feux de la rampe

Vous voulez être célèbre ?

Pourquoi ne pas diffuser vos

programmes sur la disquette

Dream ? Les oeuvres

sélectionnées gagneront un

abonnement d'un an à

Dream ainsi que l'estime de

toute la communauté Amigo

francophone !

Envoyez vos jeux, utilitaires,

musiques, démos... sons

oublier vos coordonnées et

un petit mot nous autorisant

à mettre votre création sur

la disquette) à :

Dream - Concours disquette

21, rue Notre-Dame de

Disquette sur coupon



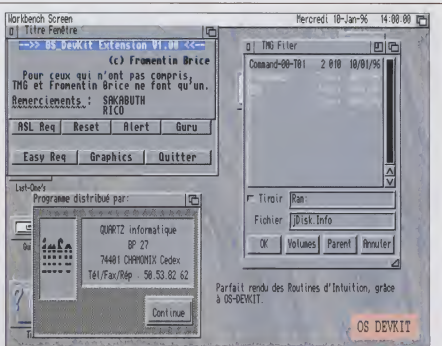
Programmeurs en Amos, Dream pense aussi à vous : votre disquette sur coupon va essayer à la programmation système avec ce langage, grâce à l'extension OS DevKit de l'ami Brice Fromentin.

La disquette contient en fait deux archives. La première, au format LHa, contient la version de démonstration d'OS DevKit, accompagnée de sa documentation et de quelques exemples. La seconde, au format DMS, est un patch destiné à mettre à jour Amos pro version 1.12 en corrigeant un bogue qui, justement, empêchait l'utilisation d'OS DevKit.

OS DevKit Demo

Workbench 2.0 minimum

L'OS DevKit est une extension à Amos pro qui met enfin les routines du système d'exploitation multitâche de l'Amiga, à la portée des programmeurs en Amos. Elle ajoute de nombreuses nouvelles commandes au langage, qui permettent l'utilisation des écrans et fenêtres Intuition, des menus et gadgets *GodTools*, etc. C'est donc une version de démonstration que nous vous proposons. Bien que l'extension elle-même soit complète (toutes les commandes sont présentes), sa documentation est passablement allégée et elle provoque un délai d'attente lors du chargement d'Amos pro.



Et tout ça, en Amos !...

Amos pro 1.12 Update

Tous les Amiga

L'interpréteur Amos pro dans sa version 1.12, comportait un bogue fort désobligeant pour qui a de grosses extensions (hum) : au delà de 32 Ko, crac, c'est le plantage assuré. Or, figurez-vous que OS DevKit — justement — pèse plus de 32 Ko... D'où la nécessité de corriger le dit bogue, sinon, ça marche pas.

Attention : ce patch est spécifiquement prévu pour Amos pro 1.12 ! Le bogue en question n'existe plus dans Amos pro 2.0, qui n'a donc pas besoin d'être patché. Remarquez également que même si vous décidez de ne pas utiliser OS DevKit plus avant, il peut tout de même être intéressant pour vous de corriger votre interpréteur Amos pro 1.12, car de nombreuses autres extensions du domaine public, trop volumineuses, ne fonctionnent pas non plus.

Pour recevoir la seconde disquette Dream B1 :

- complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;
- joignez un chèque ou un mandat de 13 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de IFA (pas d'eurochèques) ;
- envoyez le tout à IFA/Dream, 27, rue des Écoles, 59680 Colletet.

Pour tout renseignement, appelez le (16) 27 67 77 67, de 9h00 à 20h00 uniquement. Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour The CD, les coupons de s'envoient pas à la même adresse !

B O N D E C O M M A N D E

Où ! Je désire recevoir la deuxième disquette Dream 29. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 13 francs à l'ordre de IFA.

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur
 Nom Prénom Adresse
 Code postal Ville
 Age

Je possède :

☐ Amiga 500/1000/2000 ☐ Amiga 500+/600/3000 ☐ Amiga 1200/4000
☐ lecteur CD/CD-32 ☐ Pc

CD-Rom sur coupon

Ce mois-ci, outre des tonnes d'utilitaires et de jeux, retrouvez sur The CD plus de 23 Mo de données pour MandelTour, l'explorateur fractal proposé sur la disquette de couverture de Dream.

Tiroir Emulator

Hé oui, le rituel continue ! La nostalgie, camarade, la nostalgie... Retrouvez dans ce répertoire Frodo, l'émulateur C64 ; T14Amiga, l'émulateur TI-99 de Texas Instruments ; ou encore ShapeShifter 3.4, l'émulateur Macintosh dans sa dernière version.

Tiroir Internet

Cela pourrait presque être un nouveau rituel sur The CD : les outils Internet pour Amiga sont en effet de plus en plus nombreux, aussi bien dans le domaine commercial que dans le domaine public. Essayez-vous donc à la navigation sur le

Web avec IBrowse (version démo) ou encore AWeb, gérez votre courrier avec Yam (yet another mailer)...

Tiroir Disque

Vous les avez réclamés, les voici : tous les outils nécessaires à la gestion des disques durs et CD-Rom au format Atari sur Amiga 1200 et 4000. A commencer par l'incontournable atapi.device, qu'exploiteront plus qu'efficacement la version de démonstration d'IDEfix et le gestionnaire de fichiers AmiCDFS 2.

Tiroir Printer

Les derniers outils d'impression et les pilotes à la mode sont aussi sur The CD !

Le célèbre Studio II y côtoie, par exemple, LaserJet IV Booster et CAN 3.4, excusez du peu.

Tiroir Utiles

Des utilitaires en veux-tu, en voilà, de tous les genres, il y en a pour tous les goûts !

Tiroir WB

Le plein d'outils pour améliorer votre Workbench, dont Taskbar et A-Start, qui imitent le fameux bouton "Démarrer" de Windows 95 !

AMIGA SHOW

VENEZ NOMBREUX
DECouvrir LES DESSOUS
DE L'AMIGA AU SALON
AMIGA SHOW!!!



The mode d'emploi

Le CD-Rom que nous vous proposons sur coupon est celui du magazine Pc team. Il contient d'une part des programmes Pc inutilisables sur Amiga, et d'autre part des sons, des modules, des images et des animations exploitables sur Amiga (avec les logiciels appropriés). Mais surtout, il renferme un répertoire exclusivement consacré à l'Amiga !

Pour exploiter The CD sur un Amiga, quelques considérations sont à prendre en compte :

- Aucun fichier ni répertoire de The CD ne comporte d'icône, pas même le répertoire Amiga ; il convient donc d'utiliser la commande "Montrer/Tous les fichiers" du menu "Fenêtre" du Workbench ("Show all files" du menu "Window" pour les versions anglaises) ;

- A de rares exceptions près, les programmes de The CD sont compressés, ce qui signifie qu'il faut leur rendre leur taille originale. La commande à utiliser est LHA ou DMS, suivant le type du fichier considéré.

Pour recevoir "The CD" de Pc team n°13 :

- complétez le bon de commande ci-dessous de manière lisible ;
- joignez un chèque ou un mandat de 20 francs pour participation aux frais de duplication et de port, à l'ordre de Passe Presse (pas d'eurochèques) ;
- envoyez le tout à Dream/The CD, 21, rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris.

Pour tout renseignement, appelez le (1) 48 87 60 11, de 10h00 à 18h00 uniquement. Attention, ne joignez pas à votre courrier la demande pour la disquette Bis, les coupons de s'envoient pas à la même adresse !

B O N D E C O M M A N D E

Oui ! Je désire recevoir le CD Team n°13. Veuillez trouver ci-joint un chèque de 20 francs à l'ordre de "Passe Presse".

☐ Madame ☐ Mademoiselle ☐ Monsieur
Nom Prénom Adresse
Code postal Ville

Age

Je possède :

☐ Amiga 500/1000/2000 ☐ Amiga 500+/600/3000 ☐ Amiga 1200/4000
☐ lecteur CD/CD-32 ☐ Pc

Un Bob Ricard sinon rien !

Amis du mécontentement, fidèles de la revendication et autres experts de contradiction, bonjour ! Moi, Bob Ricard, fidèle successeur du regretté Fat Freddy et tricar à temps perdu, monopoliserai désormais une page de votre Dream adoré pour exiger le respect du consommateur. C'est vrai, quoi ! Ce n'est pas parce que l'Amiga constitue un marché du tiers-monde informatique à lui tout seul qu'il faut se permettre de nous vendre n'importe quoi sous prétexte qu'on veut tout acheter.

Le Walker

Histoire de bien commencer ma saison, je vais vous parler du Walker. Non mais qu'est-ce que c'est que ce truc ! ? C'est la première fois que je vois un constructeur présenter un prototype qui, au lieu de faire envie au public, lui fait peur ! L'Amiga a toujours eu un problème de look ; Les 500 et 1200 prennent énormément de place sur le bureau mais ils sont dessinés de telle manière qu'on ne peut pas mettre grand chose dedans, pas pratiques et encombrants. Le 2000 fait figure de gros diesel à la couleur sale par la cigarette, vraiment pas discret et encore moins High tech. Le 3000 est sympa mais aucun emplacement n'est prévu pour un lecteur de CD-Rom interne, ça fait un peu rallonge. Le 4000 a un gros problème de lecteur de disquettes, apparemment le modèle utilisé n'est pas celui prévu par le designer de la machine. Un peu bancal. Le 600 est mignon mais son clavier tranquille fait vraiment trop bas de gamme, dommage. Au final, il n'y a que le 1000 qui dispose d'un look agréable, avec son clavier qui glisse dessous et son tirail frontal adaptable en emplacement 5,25 pouces (Apple a d'ailleurs copié le design pour ses Power Mac 6100).

On croyait être bien mal lotis avec la gamme existante mais là, le Walker bat tous les records. Ma grand-mère me disait toujours : "ce n'est qu'à partir du moment où tu feras comme tout le monde que tu pourras commencer à te distinguer. Si tu commences tout de suite à

faire ton original, personne ne va rien comprendre". Justement, quel qu'un comprend-il quelque chose au look du Walker ? Alors que l'ordinateur devient plus cubique et plus compact pour s'insérer plus facilement dans le mobilier du salon familial (les nouveaux modèles ne font plus qu'un avec leur moniteur), At présente une unité centrale... arrondie ! Personne ne l'avait jamais fait, il y a peut-être une raison, non ? Pire, les designers ont adopté un gris anthracite pour la couleur de la coque, une bonne idée mais qui dénote complètement avec le blanc laiteux des lecteurs de disquettes et de CD-Rom, achetés à la va-vite chez un fabricant Taïwanais. Je ne me prononcerai pas sur le côté technique, car je suis bien incapable de dire si le 68030 à 40 Mhz sera suffisant pour les applications qu'on est en droit d'attendre. Je pense juste qu'ils auraient pu montrer le Walker avec un 68060, histoire d'épater la galerie. Ils auraient toujours eu l'excuse de dire, après, qu'il ne s'agissait que d'un prototype et que la machine de série serait pourvue d'un 68030... en version de base. Un peu modeste, tout ça.

Et la presse ?

En tant qu'utilisateur averse d'informations, je ne cache habituellement pas un certain intérêt pour la presse anglo-saxonne. Non mais vous avez vu les derniers numéros d'Amiga format, Amiga computing et autres The one ? C'est d'une pauvreté effrayante ! Ce n'est pas que je veuille spécialement citer les pompes de la rédaction qui m'héberge, mais même Dream (magazine leader d'un marché soit-disant négligeable... Voire !) est dix fois plus intéressant (test faits avant, rubriques beaucoup plus pratiques, etc.). D'ailleurs, sachiez-vous que les ventes de Dream dépassent désormais celles de la plupart des magazines anglais ? Alors, Dream nouveau magazine européen de l'Amiga ? Je ne sais pas, mais en tout cas je suis content qu'il y ait mon nom dedans !

Bob Ricard

PAO

Encore une nouvelle version de Pagestream ?

Soft-Logik l'a dit, sa solution de PAO sur Amiga deviendra meilleure que le leader en la matière, Quark Xpress sur Mac et PC... En tout cas, elle fait tout pour ! En effet, PageStream est certainement l'un des seuls logiciels au monde, toutes machines confondues, à connaître autant de mises à jour pour une même version, la 3.0. Ce mois-ci, le distributeur français Adfi propose aux amis férus de la maquette la version 3.0i, laquelle ne fait pas suite à la version 3.0h mais bien à la 3.0h2. Cette nouvelle mouture corrige essentiellement tous les problèmes rencontrés précédemment avec les styles (grasses, polices, couleurs, etc.) : ceux-ci ne s'appliquent désormais qu'au texte sélectionné (enfin !). D'autres bogues mineurs ont été éliminés et certaines fonctions améliorées, comme la tabulation désormais correcte d'un texte en début de cadre ou le déplacement relatif du curseur dans le document. D'autre part, le système d'élaboration des macros a totalement été repensé et le logiciel de retouche d'images relifté. Par contre, l'éditeur de texte PageLiner utilise maintenant American.dictionnaire à la place d'English.dictionnaire, mais ça on s'en fiche totalement.

INFOGRAPHIE

Un CD-Rom pour Photogenics 2

Ca y est ! La sortie d'une nouvelle version de Photogenics, le plus célèbre des logiciels de retouche d'images sur Amiga, est annoncée pour très bientôt ! Le nombre d'innovations apportées par Almathera sera tel que l'éditeur ne peut plus faire autrement que de présenter son produit sur CD-Rom. Au sommaire des nouvelles fonctions, on trouvera : un port Arexx (pour faire communiquer Photogenics avec Lightwave, par exemple), la possibilité de retravailler une animation IFF, un nouveau système de filtres façon Kpt (un générateur de fractales pour créer ses propres effets, très populaire sur Macintosh), la possibilité de travailler sur des images dont la taille dépasse la Ram de l'utilisateur et ceci sans perte de rapidité, une aide en ligne et une interface complètement repensée. Bien entendu, le CD-Rom sera rempli à ras-bord de données en tous genres (images, polices de caractères, utilitaires, etc.).



Photogenics sans bouillir.

Vous voulez communiquer ?

Modem XyZel U1496 E	2600 Frs
Fax / Modem / Répondeur / Minitel / V32bis - 14.4Kbds	
Modem US-Robotics Sportster	1590 Frs
Fax / Modem / Minitel / V24 - 28.8Kbds	
Modem US-Robotics Sportster	1020 Frs
Fax / Modem / Minitel / V32bis - 14.4Kbds	
Il reste quelques modems - Dépêchez vous !!	
Modem USRobotik Courier	3799Fr / 2990 Frs
Fax / Modem / Minitel / V34 - 28.8Kbds ext. 33.6Kbds !	

Vous voulez un bel écran ?

Moniteur Amiga Technologies M1438S	2290 Frs
Multiscan 17" Sony SF II	6690 Frs
Multiscan 15" Sony SX	3390 Frs
Moniteur SVGA 17", Pitch 0.28	3990 Frs
Moniteur SVGA 15", Pitch 0.28	1290 Frs

Vous manquez de place ?

DD 540 Mo SCSI2 Quantum Lighting	1190 Frs
DD 850 Mo SCSI2 Quantum Trailblazer	1680 Frs
DD 1.08 Go SCSI2 Quantum Fireball	1790 Frs
Lecteur ZIP 100 Mo SCSI	1490 Frs
Syquest EZ 135 Mo SCSI	1950 Frs
Squirrel (interface PCMCIA -> SCSI)	490 Frs

DD 540 Mo IDE Conner	1190 Frs
DD 850 Mo IDE Conner	1390 Frs
DD 1.08 Go IDE Quantum	1490 Frs

DD 340 Mo 2 1/2 IDE	1320 Frs
DD 540 Mo 2 1/2 IDE	1750 Frs

Option externe (Boîtier, alimentation, câble 25/50, terminaisons SCSI) + 690 Frs

Disques durs livrés formatés avec 50Mo de DP.

Vous désirez un CD-Rom ?

CD-ROM SCSI2 x7 Nec (interne)	3490 Frs
CD-ROM SCSI2 x4 Sony (interne)	1090 Frs
CD-ROM SCSI2 x2 Nec (interne)	1090 Frs

CD-ROM IDE ATAPI x6 Mitsumi (interne) 1150 Frs	
CD-ROM IDE ATAPI x4 Mitsumi (interne)	450 Frs
CD-ROM IDE x4 Nec (interne)	1190 Frs

Xi-Paint (logiciel de dessin en 24 bits)	199 Frs
Aminet (volume 1)	90 Frs
@Net (kit de connexion à Internet)	149 Frs
Meeting Pearls (volume 3)	59 Frs
Amiga babes (l'univers des mangas)	239 Frs
Nombreux autres CD disponibles II	N.C.

Vous avez un problème ?

Nous étudions et réalisons tout type de matériel et logiciel pour répondre à vos besoins personnels ou professionnels.

Vous cherchez d'autres produits ?

Contactez nous !!

Atéo Concepts
Agrée Amiga Technology

Le Plessis
44220 - Couëron

Paiement par chèque, mandat ou CR.
Commande par téléphone ou courrier.
Frais de port : logiciels 40 Frs
matériel 60 Frs.
Contre Remboursement ajouté 60 Frs.

Prix modifiables sans préavis.
SARL au capital de 50.000 Frs. RCS : St Nazaire B 403 546 443

EXPO

L'Amiga se donne à Vendin-le-Vieil

L'association du Ciev organise sa quatrième foire-expo à Vendin-le-Vieil (62) le samedi 18 mai prochain. Pour un billet d'entrée d'environ 20 F, on pourra assister à des démonstrations permanentes des logiciels suivants : Scala, Imagine, Lightwave, Real 3D, Octamed, Imoge FX, Image Master, AD Pro Photogenics, Amos, Blitz Basic, Final Writer, Brilliance, DPaint et bien d'autres encore. On pourra également y utiliser tous les types d'Amiga, du 1000 au 4000/40 ainsi que divers périphériques (SyQuest, cartes graphiques, etc.). Un bon endroit pour acheter l'introuvable, avec restauration sur place à la clef.

MIAM MIAM

Un nouvel Amiga 4000

L'importateur français Cuda présente dès ce mois-ci l'Amiga 4000 TE. Il s'agit d'un boîtier tour (5 emplacements 5,25 pouces et 5 emplacements 3,5 pouces) dans lequel on trouve : une vraie carte-mère d'Amiga 4000 Escom (avec Kickstart 3.1 et Buster 11), une carte-fille avec bus Zorro 3 et E-ISA, une carte contrôleur Ide et Scsi, 6 Mo de RAM (2 de Chip et 4 de Fast), un lecteur de disquette 3,5 pouces, une souris et un clavier Amiga. Voilà pour ce qui est de standard. Pour le reste, il appartient à l'acheteur de choisir les ingrédients qu'il souhaite y trouver, à savoir : le microprocesseur (68040 ou 68060), combien de mémoire supplémentaire, quel disque dur (Scsi ou Ide, capacité) et quel lecteur de CD-Rom (minimum quadruple vitesse). Le tout étant, bien entendu, une question de prix.



L'Amiga 4000 T.

APPLICATION

L'Abbaye truquée

Fatec est une société dont la principale activité est la présentation automatisée des sites historiques, le dernier chantier en date étant l'abbaye de Benisson Dieu, près de Roanne. 145 projecteurs sont en fait asservis par une armoire de commande pour éclairer 60 cibles précises et chaque visite est sonorisée. On l'aura compris, cette armoire de commande recèle en fait un Amiga 1200, doté de deux lecteurs de CD Rom Scsi (un pour la parole, l'autre pour la musique, les deux bandes ayant été enregistrées sur deux CD audio), d'une carte DGCoin 16, d'une interface Midi (qui pilote l'intensité de chaque élément, projecteur ou haut-parleur) et d'une carte M2A (pour le contrôle de l'éclairage et le volume du son). Les tout est piloté par les logiciels Z-Light M128, CLight et Z-Legend. Une configuration très professionnelle et vraiment puissante ! Pour tout renseignement, contacter Fatec, à Grenoble (38).

• Infogrames plonge dans l'Océan

Infogrames Entertainment et Ocean International Ltd. ont annoncé leur intention de fusionner dans un proche avenir, le premier absorbant le second par un échange d'actions (une action Infogrames pour 22 actions Ocean). Avec un chiffre d'affaires prévu de plus de 700 millions de francs, cette nouvelle entité - dont le nom n'a pas encore été défini - deviendrait le premier éditeur multimédia européen, et le cinquième au niveau mondial.

• Allez-y à l'Est

C'est décidé, votre avenir sera informatique ou ne sera pas. Du coup, vous ne pouvez manquer la journée portes-ouvertes consacrée aux nouvelles technologies qu'organise l'Ecole Supérieure d'Informatique de Montreuil (93) le 10 mai 96. On pourra y découvrir une exposition sur les projets des dernières années (travaux concernant l'intelligence artificielle et la reconnaissance de formes), y rencontrer des entreprises spécialisées et visiter du même coup l'école. Il sera même possible de participer à une table ronde sur Internet avec les rédacteurs de Dream.

Vu sur le net



<http://calvin.stemnet.fr/ca/~djohnst/arthur.html>

La page des fans d'Arthur et des Chevaliers de la Table Ronde, goûtons voir, oui, oui, goûtons voir, non, non, non, goûtons voir si le vin est bon.

IMAGE

Après le Gif et le Png, voici le Fif !

Décidément, la mode est aux nouveaux formats d'images. Le Fif est un standard tout neuf qui permet, en théorie, de réduire la taille d'un fichier image par... cent ! La méthode consiste à remplacer les pixels par des formes de couleurs dont on déduirait les équations mathématiques. Lors de l'affichage, l'amalgame de ces formes redessine l'image originale. L'avantage est qu'une même image peut être affichée dans toutes les résolutions, puisqu'on ne comptabilise plus le nombre de pixels. L'inconvénient est que les textures peuvent perdre de nombreux détails.



Le Fif vous va si bien !

La fête des Buggs

Le fameux groupe Buggs annonce une démo-party géante pour les 2,3 et 4 août prochains. L'événement démarrera dès le vendredi matin assez tôt (l'accueil sera possible dès les jeudi soir) et l'entrée coûtera dans les 150 F. Trop cher ? Que nenni puisque toutes les collations sont comprises à volonté et qu'un espace dodo spécial est proposé gratuitement. Pour ceux qui s'inquièteraient encore du confort, sachez que la salle comportera tout ce qui se fait de mieux en matière de toilettes et de lavabos. En ce qui concerne la party plus spécifiquement, on pourra bien entendu assister aux compétitions habituelles (meilleurs graphismes, meilleures intras, etc.) mais il y aura aussi de nombreuses surprises (concours, animations, etc.). Tous les plus grands groupes de démo-makers seront présents pour cette démo-party consacrée à l'Amiga, mais aussi à... L'Amstrad CPC ! Les Logan System et autres Crack'ers Beuh l'1 seraient-ils toujours actifs ? Pour tout renseignement, contacter Sebastien Garcia, à Masnières (59).

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE

Dernière minute : Viscorp rachète Amiga Technologies !

Rien ne va plus chez Escom. L'ex-numéro 2 des constructeurs informatiques européens vient d'accuser de lourdes pertes lors de la clôture de son dernier bilan annuel.

Branle-bas de combat, le conseil d'administration de la société allemande a donc décidé de relever de ses fonctions Le Président Manfred Schmitt et de le remplacer par Helmut Jost. Ce nom vous rappelle quelque chose ? Et comment ! En plus d'avoir été le vice-président de Commodore International à la grande époque de l'Amiga, Helmut Jost est aussi celui qui avait revendu en douce le logo Commodore à Escom, il y a un an, pour déclencher la fameuse vente aux enchères définitive et se faire engager par la même occasion. A noter que le personnage avait quitté Escom depuis novembre pour assurer la présidence de la filiale allemande d'Ibm. Son retour s'est traduit par des mesures drastiques destinées à alléger toutes les implications financières du groupe. Le mot d'ordre est "investir au minimum". Aïe...

40 millions de dollars !

La solution idéale a été trouvée. La filiale Amiga Technologies passe désormais entre les mains de l'américain Viscorp pour 40 millions de dollars, soit quatre fois plus que la valeur totale de

Commodore lors du rachat par Escom, il y a un an. L'accord inclut non seulement Amiga Technologies mais aussi toutes les propriétés intellectuelles de Commodore, sauf la marque et le logo Commodore, lesquels restent entre les mains d'Escom pour sa gamme Pc du même nom. William Buck, Pdg de Viscorp a déclaré : "cette acquisition fait partie de la stratégie de Viscorp visant à se positionner en tant que leader du marché encore embryonnaire de la Tv interactive. Nous obtenons ainsi tout les droits sur la technologie Amiga utilisée dans l'Ed, notre console de télévision interactive (Set top box, en anglais), ainsi que l'accès à tout le réseau de distribution mondial existant". Mais que

personne ne s'inquiète, si Viscorp compte bien vendre des consoles à base de technologie Amiga sous son propre nom, il est par contre toujours question de continuer le développement de la gamme informatique sous la marque Amiga Technologies. Ce qu'explique Helmut Jost : "Viscorp a une vision saine du potentiel d'Amiga Technologies en matière de télévision interactive. Nous



Manfred Schmitt.

sommes très impatients de travailler ensemble, suivant les termes de notre récent accord, pour assurer la meilleure transition possible entre nos deux compagnies. Viscorp prévoit tout à fait de maintenir les ventes des modèles Amiga existants (A4000T et 1200) ainsi que les développements en cours et les futurs projets d'Amiga Technologies (Power Amiga, etc.).". Les réseaux de distribution européens devraient donc rester les mêmes et Amiga Technologies ne devrait pas déménager de son Qg de Bensheim (Allemagne). L'idée serait en fait de faire tourner en même temps deux équipes d'ingénieurs, l'une en Allemagne pour la gamme d'ordinateurs Amiga et l'autre à Chicago pour la gamme de consoles Ed. Petro Tyschtschenko, président d'Amiga Technologies, étudie d'ailleurs la question avec intérêt et déclare : "nous pourrions même tirer avantage du potentiel en recherche et développement de Viscorp".

Concrètement, ce rachat devrait servir la cause de l'Amiga et ce, même à très court terme. En effet, le but de Viscorp est d'enrichir le plus vite possible le marché électronique avec un standard vraiment nouveau : l'Ed est un appareil permettant, entre autres, d'accéder aux services Internet via un simple téléviseur. Accessoirement, il permettra aussi de jouer, de faire répondre, d'envoyer et de recevoir des fax ainsi que de faire du télé-achat. Cela devrait non seulement drainer le développement de nouveaux logiciels mais aussi relancer une présence conséquente de la machine sur le marché.

Achetez à miellier prix ? Obtenir gratuitement toutes sortes de cadeaux ou d'avantages ? Facile avec les bans plans de Dream ! Chaque participant s'engage à vous faire bénéficier d'avantages exclusifs si vous lisez le magazine !

Pour en profiter, deux solutions :

- lorsque vous achetez directement en boutique présentez le magazine lors de votre achat ;
- lorsque vous achetez par correspondance, envoyez un bon décaupé ci-dessous avec votre commande et votre règlement (attention, n'oubliez pas les frais d'envoi et de gestion).

Reportez-vous aux publicités du magazine pour mieux connaître les produits des sociétés présentes dans cette rubrique. Attention, ces offres ne sont valables que jusqu'au 31 mai, date de la sortie du prochain numéro en kiosque... n'attendez pas !

• Alma diffusion

Déjà un an ! Du 1^{er} mai au 31 mai 1996, gagnez un Amiga 1200 !

Pour cela, participez au tirage au sort de notre jeu concours, simplement en nous retournant le bulletin de participation se trouvant sur le bon de commande Alma diffusion.

Alma diffusion, 7 allée Boufflers, BP 8575, 64185 Bayonne, tél : (16) 59 25 61 20.

• Applimatic

Pour chaque CD-Rom commandé, le dernier CD Fred fish ou Aminet vous est offert.

Applimatic, route de Montreux, 1618 Châtel-St-Denis, Suisse, tél : (1941) 21 931 40 31.

• Atéo concepts

Pour l'achat d'un périphérique SCSI externe, Atéo concepts vous offre toute la connectique nécessaire pour brancher ce périphérique sur votre Amiga préféré !

Atéo concepts, le Plessis, 44220 Couëron, tél : (16) 40 85 30 85.

• Axiom computer

Réduction de 3% sur tout le magasin à tous les lecteurs de Dream.

Axiom computer, 3, avenue Charles de Gaulle, 78800 Houilles, tél : (1) 39 68 33 80.

• Cuda informatique

Exceptionnellement pour cause de restructuration, Cuda vous invite à vous reporter à la publicité pour les offres spéciales (ces offres sont valables uniquement pour le mois de mai).

Cuda informatique, 31, rue Trévise, 75009 Paris, tél : (1) 42 46 47 60.

• Delta graph'X

Kit Randy-ROM : 100 francs au lieu de 220 francs.

5 CD-Rom de jeux pour 250 francs (les 5 selon votre choix, voir liste) au lieu de 600 francs.

Digitaliseur son DeltaSound pour tous les Amiga : 250 francs au lieu de 390 francs.

Lecteur disquette externe haute densité ultra plat : 600 francs au lieu de 785 francs.

Remise de 10% sur le Power desktop en kit. Delta graph'X, 4, rue Gracius Babaf, 91180 St Germain les Arpajon, tél : (1) 60 84 16 14.

BONS PLANS DES SUPERS AFFAIRES

• Dream games

Pour toute inscription au club durant le mois de mai, 3 démos jouables parmi les suivantes : Blitz basie 2.16, Breathless (A1200), Alien breed 3D 2 + Nemaas IV (idem), Worms, Wolf 2.
Dream games, 9 rue Duwez, 75007 Tournai, Belgique, tél : (19 32) 69 22 65 46.

• Editions Adfi

Offre de lancement : Modem US robotics 33 600 courrier vocal au prix de lancement de 2 990 francs (au lieu du précédent courrier non vocal, 28 800 bauds à 3 190 francs).

Editions Adfi, résidence Les Cottages, 83 rue André Theuriot, 63000 Clermont-Ferrand, tél : (16) 73 93 77 31.

• Fds

Pour l'achat de 3 CD-Rom : 10 % de réduction sur le troisième.

Pour l'achat de 8 disquettes, 1 disquette gratuite.

Pour l'achat de 15 disquettes, 3 disquettes gratuites.

Opération frais de transport gratuits pour les Amiga 1200 et les moniteurs M1438S.

Frais de port gratuits pour l'achat de logiciel Asim Cdfs V3.5 (VF).

Fds, BP 134, 59 453 Lys Les Lannoy cides, tél : (16) 20 02 06 63.

• Final DP

1 disquette gratuite pour 4 facturées, 3 disquettes gratuites pour 20 disques facturées.

7 disquettes gratuites pour 20 disques facturées.

Offre spéciale : notre catalogue est envoyé gratuitement avec chaque commande de plus de 4 disquettes.

Final DP, 159, rue Vulture, BP 202, 59334 Tournai cides, tél : (16) 20 03 62 72.

• Génération micro

Si vous recherchez tout type de logiciel pour Amiga ou si vous désirez revendre votre matériel ou vos jeux, nous sommes tout comptant !

Génération micro, 53 rue de l'Ouest, 75014 Paris, tél : (1) 43 21 76 91.

• Ifa

Pour 10 disquettes commandées, 2 disquettes gratuites.

Ifa, 11, rue des Froles, 59680 Collette, tél : (16) 27 67 77 67.

• Jessico

Pour plus de 400 francs d'achats facturés, 1 tapis souris ou 1 disquette démo offerte.

Pour plus de 600 francs d'achats facturés, 1 tapis souris + 1 jeu Amiga offerts.

Attention, les frais de port ne sont pas inclus !
Jessico, BP 693, 06012 Nier cides, tél : (16) 93 84 84 98.

• Photon SR

Un bug typographique s'est volontairement inscrit dans notre publicité. Virus ZII ne l'a pas détecté. Quelle chance pour vous. Toute personne nous faisant part de cette erreur aura une réduction de 10% sur l'article concerné.

Photon SR, 3, rue de la Tuilerie, Les Granges Galand, BP 129, 37 550 Saint Avertin, tél : (16) 47 32 90 20.

• Phoenix DP

10 % de réduction sur les CD pour Amiga hors promotion.

Phoenix DP, BP 801, 64008 Pau cides, tél : (16) 59 82 95 00.

• Premier mail order

Pour toute commande, vous est offert un coupon spécial permettant de partager un ami et de bénéficier de 30 francs de remise sur chaque jeu de valeur supérieure à 59 francs.

Premier mail order, 9-10 Capricorn center, Basilidon, Essex, SS14 3JJ, Angleterre, tél : (19 44) 268 271 72.

• SL diffusion

Offre spéciale sur Ez 135 SCSI externe + 1 cartouche au prix de 1 679 francs. Expédition des articles en stock en 24/48 h par transporteur express : forfait 60 francs.

Un CD Aminet offert pour tout achat d'un lecteur CD-Rom. Nouvelle liste des prix sur demande.

SL diffusion, 6, rue d'Obernai, 67300 Schiltigheim, tél : (16) 88 62 20 94.

• Turtle bay direct

Pour tout achat supérieur à 500 francs, 1 pack de jeu vous sera offert.

Turtle, l'Isang Simon, 03320 Le Veudrey, tél : (16) 70 66 44 25.

LISTE DES ANNONCEURS

Adfi p. 31 ; AdNet p. 84 ; Alma p. 2, 3 ; Amie p. 20, 21 ; Applimatic p. 37 ; Atéo concepts p. 11 ; Axiom p. 63 ; Cuda p. 59 ; Delta graph'X p. 83 ; Digital p. 41, 57 ; Dream games p. 37 ; Fds p. 44, 45 ; Fld p. 35 ; Final DP p. 55 ; Gen micro p. 37 ; Ifa p. 48, 49 ; JESSICO p. 39 ; Micro market p. 61 ; Phoenix p. 63 ; Photon p. 47 ; Posse Press p. 41, 76 ; Premier mail p. 35 ; SL diffusion p. 27 ; Turtle p. 16, 17.

Dream dégage toute responsabilité sur l'application de ces offres qui sont entièrement prises en charge par les annonceurs.



agenda

♦ LA news

Nous rappelons à tous ceux qui n'auraient pas encore eu l'occasion de lire cette info dans nos colonnes, que l'Amiga show 96 aura bien lieu en Belgique les 4 et 5 mai prochains au Centre culturel de Rhodé St Genèse. Toute la communauté Amiga de Belgique et de Navarre sera présente à cette grande manifestation ! Pour tout renseignement complémentaire vous pouvez téléphoner au : (19) 32-2 426 05 04.

MARCHÉ

Attention, panique générale

C'est connu, l'informatique avance vite, très vite... trop vite ! Si bien que les constructeurs n'arrivent plus à suivre. Quelques exemples : Nintendo vient encore de repousser la sortie de sa nouvelle console mondiale attendue. Avec une date désormais annoncée pour cet été,



La Playstation, la console qui fait peur !

la Nintendo 64 (anciennement Ultra 64) accuse désormais un retard d'un an. De son côté, Apple n'en pouvait tellement plus de stagner (les fameux compatibles Power PC encouragés par le constructeur n'arrivent toujours pas et le futur Système 8 est tellement en retard qu'on se demande s'il ne sera pas immédiatement obsolète) que l'entreprise à la pomme s'est sentie obligée de changer de Président. C'est désormais Gilbert Amelio qui remplace Michael Spindler à la tête du conseil d'administration ; seul problème, celui-ci n'a pas encore fait ses preuves dans le

domaine. De son côté, Sega était tellement paniqué par la concurrence de Sony et de sa Playstation, que le groupe japonais vient de présenter le prototype d'une nouvelle console à base de Power PC. Ce qui est comique, c'est qu'en fait Sega n'a pas eu le temps de mettre au point une nouvelle technologie et que la fameuse future console (nom de code : Model 3) n'est ni plus ni moins qu'une 3DO M2 à peine customisée. Au final, on constate que seul Amiga Technologies ne panique pas. Mais bon, ce n'est pas une raison pour s'endormir non plus...

Le coin des fanzines

Ram n°9

LE Fanzine que toute la rédaction s'arrache est, encore ce mois-ci (mais comment font-ils ?) au top de l'actualité. Pour vous alécher, voici un petit panaché du sommaire qu'IL nous propose : un article sur le Walker (rien que ça) la machi-

ne que présentait Amiga technologies au Cebit de Hanovre ; un reportage sur Imagina 96 (ils ont même des envoyés spéciaux !), un autre sur la Volcanic party 2, des news... bref, que du tout bon !

Amimag n°4

Amimag, "le fanzine de poche Amiga et consoles", vient de publier son numéro 4 "spécial Noël" (il faut dire que nous les recevons toujours en retard). Au menu : un plaidoyer pour défendre "notre belle machine" (si, si), beaucoup de tests de shareware, un dossier consacré aux premiers pas sur 3D construction kit, des trucs et astuces et pour finir un petit détour par la console de Sega, la Saturn.



Vu sur le net



<http://mlab-power3.uiah.fi/EnglishFrench/FE.html>

Un dictionnaire anglais-français en ligne basé... en Finlande ! Plus de 16000 mots usuels dans la base de données, c'est pratique pour traduire les documentations des logiciels américains...

EMULATION

Une vraie-fausse carte passerelle



Côté pile...



... et côté face.

Depuis le temps qu'on l'attendait, elle est enfin arrivée ! Elle, c'est une carte électronique qui permet de mettre un Pc Pentium ou 486 dans son Amiga. Mais attention, il ne s'agit pas d'une carte passerelle ! La carte présentée dès ce mois-ci chez Deltagraph X est en fait une carte accélératrice originalement destinée aux Pc. En temps normal, elle s'insère dans le bus Isa d'un 286 ou 386 et remplace totalement toute la carte mère. Sur Amiga, elle s'insère également dans un bus Isa (Amiga 2000, 3000, 4000 et Towers) mais pas du tout dans un bus Zorro, ce qui signifie que notre machine hôte n'a aucun contrôle sur la partie Pc et lui délivre juste le courant nécessaire à son fonctionnement. Autrement dit, la carte Pc a besoin de ses propres périphériques : qu'il s'agisse du moniteur, du lecteur de disquettes, du disque dur, du lecteur de CD-Rom, du clavier et même de la souris, tous devront donc être en double sur le bureau de l'utilisateur. Et que ceux qui voudront faire communiquer les deux systèmes sachent qu'ils devront toujours passer par un câble série, tendu entre la sortie de l'Amiga et l'entrée de la carte Pc.

Une époque formidable

La rubrique des blâmes de l'informatique, la rubrique de ceux qui pensent que seule l'informatique peut les étonner, la rubrique de ceux qui ne lisent pas Dream que pour l'informatique.

• Le "vrai-faux passeport" de Pasqua fait des émules !

D'étranges publicités foisonnent dans l'hémodrame américain Newswest ! On vient en effet d'y découvrir une campagne vantant les mérites d'un vrai-faux passeport, que l'on peut acheter par correspondance pour la modique somme de 2000 francs, et qui est même livré avec deux cartes d'identité. Que demande le peuple ? Bon, la société qui commercialise ces faux papiers précise quand même que tant que l'on ne s'en sert ni en cas de contrôle officiel, ni en cas de besoin de passer la frontière, il n'y a aucune illégalité. Ben voyons...

• La politique du perroquet

Les colleurs d'affiches ont bien du souci à se faire... En Inde, un parti politique a trouvé un moyen de bouter le crâne de ses électeurs potentiels, en lâchant dans la rue une centaine de perroquets répétant le slogan : "Votes pour le Janata Dal" ! On croit rêver.

• Les prunes de Taple

Note Nardard national pourrait bien battre le record de contredanses, en devant en régler 780 pour stationnement en double file devant le tribunal de Béthune. A quand un nouveau procès ?

DISTRIBUTION

L'Amiga toujours plus fort en France

Alors qu'Amiga Technologies commence à se poser des questions sur le marché anglais, notre chère machine ne cesse de s'implanter en France, avec l'apparition chaque mois de nouveaux distributeurs. Ce mois-ci, c'est Praxis Diffusion (Brest) qui est à l'honneur. Il s'agit d'une nouvelle société de vente par correspondance de périphériques et de logiciels. Ses fondateurs ont pour but de promouvoir l'Amiga aussi bien auprès des particuliers que des professionnels de l'audio et de la vidéo. Ouverte en avril dernier, Praxis Diffusion est une entreprise de nouvelle génération pour laquelle le soutien technique des utilisateurs représente une large part de ses activités : n'hésitez d'ailleurs pas à la contacter pour des conseils, ou en cas de problèmes d'installation.



♥ DirOpus 5.2 VF ♥

Un énorme progrès dans le domaine des gestionnaires de fichiers sur Amiga. Du grand art ! Test Dream de Janvier 96. Découpe totalement votre WB en allant les fonctions graphiques du WB aux automatisations uniques de DirOpus ! Totallement multifenêtre et multitaclée à un point tel que vous pouvez le reconfigurer tout en continuant à l'utiliser ! VF 5.2 complète et seule version qui soit compatible avec la configuration française du WB. La version anglaise ne pouvant pas fonctionner avec un WB français. Exigez votre VF 5.2 avec 2 disquettes, manuels et configurations français. 690 FF TTC.

♥ DirOpus 5.2 VF ♥

✿ OctaMED 6.0 VF ✿

Le plus célèbre et sérieux logiciel séquenceur de Musique sur Amiga. Pour tout Amiga WB 2.0 ou 3.0. Nouvelle version 6 apportant une productivité et une flexibilité sans égal ainsi que les modes Audio 16 bits, Conception modulaire autorisant enfin de véritables orchestrations. Gestion jusqu'à 8 voies et 64 canaux MIDI. Support complet des cartes Audio 16 bits AURA et Tocata et de leur format MAUD et AIIFF. Support des compressions XPX et des formats PC RIFF et WAVE. VF complète au prix de 690 FF TTC.

✿ OctaMED 6.0 VF ✿

F-F-D c'est aussi de très nombreux autres logiciels Amiga intégralement français. Découvrez-les sur notre service Minitel 3615 FFD ou bien appelez-nous gratuitement au (16) 42.09.05.15 ou +33.42.09.05.15 depuis l'étranger.

GESTION Obligatoire: +30 FF Option Recommandée: +50 FF Option Prioritaire d'Urgence: +100 FF

France-Festival-Distribution

♥ ♦ Le Carré d'As de l'Amiga Gagnant ♦ ♥

♥ Une équipe de programmeurs, traducteurs, techniciens, fidèles depuis 10 ans à l'Amiga! Vos problèmes Amiga ne sont pour nous que des souvenirs et nous souhaitons qu'ils le deviennent aussi pour vous!

♥ Une attention de tous les instants avec un support téléphonique gratuit pour tous, une ligne fax 24H/24 et un véritable serveur Minitel 3615 FFD sur lequel vous pourrez consulter l'ensemble de notre catalogue et commander en direct nos produits. ♦ Un immense choix en logiciels exclusifs et internationalement reconnus. Utilitaires, Langages, Musique, Graphisme, Bureautique, Guides et Tutoriels: Tous les domaines de l'Amiga sont tous ici en VF pour vous aider à créer et à utiliser au mieux votre Amiga. ♦ Un respect total de la législation française avec des traductions professionnelles et complètes de tous les logiciels distribués.

♥ JOKER AS DES AS JOKER ♥ Art&Frontières ♥

Plus de 20 ensembles fractals accessibles par simples clics. Obtenus grâce à de nouvelles formules exclusives, ce sont les plus belles et fantastiques fractales que la science ait pu découvrir à ce jour. Nommées MandelBrot Bulles, Feuilles ou Orchidées, elles vont jusqu'à renouveler totalement le genre!!! Bien plus riche qu'un simple jeu et accessible à partir de 8 ans, Art&Frontières vous garantit des centaines d'heures de fascinantes et splendides découvertes. Pour tout Amiga 1200 ou 4000 et aussi tout autre Amiga avec carte 24bits afin d'émuler les palettes graphiques des A1200/4000. (Ex Picasso, Retina etc.) Prix Public 350 FF. Offre de reprise de votre disquette Dream 29: déduire 50 F au prix de Art&F. Vous pouvez aussi utiliser Art&F comme Jocker dans nos offres d'AS ci-contre et cumuler avec le retour du disk Dream 29 pour obtenir en plus les 50 FF de réduction sur Art&F.

♥ JOKER AS DES AS JOKER ♥

Jusqu'au 31/05/96 Equipiez-vous en Logiciels Phares du Moment:

2 As

Simultanés

= -10%

Les 3 As

= -15%

Les 4 As

= -20%

L'As des As

+ Disquette

Dream 29

= - 50 FF

Offres

Cumulables

Exemple: Art&F+ Disk Dream 29 + PCTask = (350 + 990) - 10% = 50 FF = 1156 FF TTC (hors frais de gestion)

Frais de Gestion habituels ci-dessous

♥ PCTask 3.12 VF ♥

Le plus rapide et fiable des émulateurs PC pour tout Amiga. A vous tous les logiciels PC sous MS-DOS ou Windows sans aucune extension ni aucune modification matérielle de votre Amiga! PCTask utilise en effet toutes les ressources et périphériques de votre Amiga: mémoires, moniteur, imprimante, lecteur de disquette ou de CD-ROM etc. Word, Excel, PageMaker, Microsoft Office ont tous été essayés avec un total succès. VF complète pour absolument tout modèle d'Amiga. 990 FF TTC.

♥ PCTask 3.12 VF ♥

♦ HiSoft-Basic 2.5 VF ♦

Le plus sérieux et fiable des Basic pour tout Amiga. Le seul véritablement compatible avec la norme du langage Basic vous assurant l'accès aux Basic des autres machines tel le QuickBasic de Microsoft sur PC/MAC. Traductions complètes avec manuels français, interface en VF, exemples en VF, aides en lignes VF. Nombreuses améliorations et corrections de toutes les imperfections de la version anglaise 2.0. Convient à tous les modèles d'Amiga. Prix public: 1190 FF TTC.

♦ HiSoft-Basic 2.5 VF ♦

Gold ED 3.3 VF: 300 FF
Cours Arexx VF: 180 FF
Tutoriel OctaMed VF: 450 FF
Modem Tutoriel VF: 250 FF
Kit Langage C VF: 500 FF
Kit P.A.T.E.X VF: 500 FF
Kit M.U.I 3.3 VF: 400 FF
Kit Pascal PCQ VF: 250 FF

France-Festival-Distribution: 3 Rue A. France 13220 Châteaufort-les-Martignies
Tél de 8H30 à 20H30: 42.09.05.15 FAX 24H/24: 42.76.18.70 Minitel: 3615 FFD

TURTLE BAY DIRECT

Les Chennevières . 03320 Le Veudre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H à 19 H et du Mardi 10 H-12H et 14 H à 19 H

MATERIEL NEUF

CARTE AMIGA 1200
ESCOM NU
2530 F
ROM 3.1

BIENTOT LES CD SHAREWARES
A 99 F
TURTLE BAY DIRECT

AMIGA TOWER 1200
3990
COMPLET
WB 3.1

GARANTI 1 AN SUR LES AMIGA 1200 & 1200 HD - GARANTI 6 MOIS CD-32 SAUF MANETTE - LISTE DES JEUX SUR DEMANDE

CD ROM DOUBLE VITESSE EXTERNE : 590 F

LES OFFRES CD ROM DU MOIS

CDROM ATAPI NU

CD 2X 299 Frs
CD 4X 499 Frs
CD 6X 890 Frs
CD 8X N C

Pour A600 Prevoir un HD

CDROM SCSI NU:

CD 2X N C
CD 4X 2190 Frs

CD ROM ATAPI EXTERNE

CD 2X 590 Frs
CD 4X 790 Frs
CD 6X 1190Frs
CD 8X N C

Pour 1200/4000

complet prêt à brancher

CD ROM SCSI EXTERNE

CD 2X 799 F
CD 4X N C

ACCESSOIRES

Boitier scsi nu 410 Frs
Cable SCSI 1 / SCSI II 185 Frs
Cable SCSI 50 Pts / 50 Pts 100 Frs
Boitier Extractible IDE 180 Frs
Option Alimentation externe 220v pour CD Rom
Atapi Externe + Boitier rigide 190 Frs
SQUIRREL SEUL 410 F AVEC CD /HD 380 FRS
ALIMENTATION 155 WATTS 299

A500 - 512 Ko sans horloge 200 Frs
A500 - 512 Ko avec horloge 250 Frs

A500 - 2 MO AVEC HORLOGE 770 FRs

A500 Plus - 1 M 280 Frs
A600 - 1 Mo sans horloge 380 Frs
A600 - 1 Mo avec horloge 460 Frs

Externe tout Amiga 880 ko 320Frs
Exter ne amiga 1.76 MO 790 Frs

Interne Amiga 500 880 ko 295Frs
Interne A 2000 880 ko 350Frs
Interne A600/1200 880 K 295 Frs
Interne A1200/A4000 1.76 MO 609 Frs

LE COIN DES DISQUES DURS

IDE SUPERDRIVE HD EXTERNE 299 Frs

HD externe + câbles IDE2, 5/3.5)

facile à monter /manuel d'installation

SUPERDRIVE à pour connecter un HD 3,5 + un 2,5 **350 Frs**

Adaptation Superdrive en Superdrive+ **150 Frs**

Garantie de 3 ans sur les HD Western digital
DISQUES DUR INTERNE AMIGA 1200

80 Mo 2.5	590 Frs	405 Mo 2.5	990 Frs
145 Mo 2.5	790 Frs	270 MO 2.5	890 FRs
540 Mo PROMO	1090 Frs	850 Mo	1290Frs
Cables+doc+disk	60 Frs	1 Go	1400Frs
1.2GO	1500 IRS	1.7 Go	1790 Frs

HD 2.5 petites capacités nous contacter.....

EXTERNE A 600 / A 1200

Prix du HD nu + prix du boitier=Prix du HD Externe
30Mo de DP ou Interface Midi gratuit

DISQUES DURS SCSI

105 Mo	990 Frs	210 Mo	1090Frs
545Mo	1290 Frs	1 Giga scsi	N C

Boitier SCSI **410 Frs** Squirrel **410 Frs** Seul

BOITIER HD POUR A500 ET A500+

Boitier TBD HD IDE + RAM 0ko **690 Frs**
Boitier Mtec+Ram Simm 0k+Romswitch **795Frs**

CARTE SCSI+RAM A2000

BARETTES SIMMS

1 Mo en 8 bits	285 Fr
4 Mo en 32 bits	480 Fr
8 Mo en 32 bits	890 Fr
16 Mo en 32 bits	2190 Frs

CD ROM QUADRUPL VITESSE

EXTERNE

790 F

Un CDROM IDE
prêt à brancher sur
votre 1200/4000

TURTLE BAY DIRECT

Les Chennevières . 03320 Le Veudre Tél : (16) 70.66.44.25 Fax: (16) 70.66.42.20
Ouvert du lundi 14 H à 19 H et du Mardi au Samedi 10 H-12H et 14 H à 19 H

LES EXTENSIONS MEMOIRES ET ACCELERATRICES

Pour A1200

TBD 1200 0Ko + emplacement Copro	415 Frs
MTEC TOP 1 68030-28 MHZ PROMO	790 Frs
KIT SCS MTEC TOP 1	690 Frs
NEW TBD HYPER3 680EC30 - 40 A 50 MHZ PROMO	990 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ	1450 Frs
Blizzard 1230 IV 68030 - 50 MHZ + COPRO	1990 F
Kit SCSI 1230 IV	750 Frs
Blizzard 1260 IV 68060 - 50 MHZ + COPRO	4790F
Coprocesseurs: 20/28 MHZ	150 Frs
PLCC	33/50 MHZ 360 Frs

LES NOUVEAUTES DU MOIS

Tower A1200 complet avec clavier externe detachable tres simple d'installation , rapide; il faut compter 11 Minutes en tout pour tout monter. Aucune soudure est necessaire.
Il vous permet d'etre operationnel tres rapidement. Le clavier livre est different de celui du A1200. Il s'agit d'un clavier CDTV

PRET A BRANCHER 1290 F

VERSION AVEC CLAVIER PC 1150 F

DESKTOP A1200/A600 COMPLET +CLAVIER 990 F

La version que l'on vous propose ce mois , vous permet d'avoir un Amiga 1200 Escom en tour complet avec clavier detachable, lecteur interne souris , Manuel et disquettes 3.1

POUR SOMME DE 3990 F

KIT TBD KEY + CLAVIER CDTV A600/A1200 690 F

KIT TBD FR KEY PC + CLAVIER PC 490 F

KIT MULTIMEDIA CD 2X+HP 10 W+NAPPE 650 F

IMPRIMANTES:

BJ 30 1290 F

BJC210 1790 F

LES OCCASIONS

Clavier A1200 qwerty	100
F	
Clavier A600	100 F
Lecteur interne Occas	100 F
Souris Amiga Occas	50 F
Le Coin du Soft:	
My First Amiga	50 F
Manuel AREXX 3.0	100 F
Manuel Amigados 3.0	100 F

LE STAND CABLERIE

Cable DB9/DB9 Male	50 F
Cable Moniteur DB	90 F
Cable Din 5 / DB23	80 F
Cable Parnet	90 F
Adapt VGA / DB 23	99 F
CD32-LINK	95 F
Cable Peritel Amiga	75 F
Cable Peritel CD32	95 F
Rallonge joystick	90 F

**MONITEUR 1438S
STEREO
2100 FRs**

AMIGA 1200 ESCOM PACK DE JEUX 3190 FRs

AMIGA 1200 ESCOM+HD 170+SCALA 3950 FRs

AMIGA 1200 ESCOM SURFER 4400 FRs

TBD SCANNER A MAIN

Scanner 256 tons de gris en 400 dpi 990 Frs

Romswitch A500/A500+/A2000(Pour installer 2 Roms)	150 F
Rom 1.3,2.04,2.05	145 F
Workbench 3.00 Disquettes sans Manuel	100 F
SOURIS AMIGA 400 DPI NOUVEAU	99F
TRACK BALL PROFESSIONNEL NOUVEAU	230 F
Switch midi interface	50 Frs
Interface Midi +Soft	80 F
Pack Dynamite complet	100F
Horloge Amiga 1200	190 Frs
ALIMENTATION AMIGA 155 WATTS	300 F
10 DISQUETTES 3.5 HD	27 FRs
ENCEINTES 2'120 W AMPLI	270 FRs
FOOT PEDAL (COMPLEMENT EFFICACE DES AMATEURS DE COURSE DE VOITURE ET DES SIMULATEURS) S'UTILISE AU PIED	
JOY TOP TBD (SI VOUS RECHERCHER LE MEILLEUR , IL SERA VOTRE PARTENAIRE EFFICACE ET ROBUSTE)	95 F
SCANNER PARAGON 600 + SQUIRREL 2990 F	
BIENTOT SIMM POUR GVP TRES BAS PRIX	

SUPER PROMOTION

CD ROM PORTABLE AUTONOME SCSI

Livré avec cables SCSI, alimentation, pack batterie, écouteurs, housse, (fonctionne sur PC, Mac, Amiga)

il se transforme en cd portable audio
PRIX SUPER SPECIAL QUANTITE LIMITEE

799 F

**AVEC L'INTERFACE SQUIRREL
1250 F**

**OPTION HP
1390 F**

AMIGA ET COMMUNICATION

Communicator III (LE TOP)	450 F
Communicator III Light	290 F

L'interface S-Port permet de relier une console CD32 à un Amiga via le port RS232 (serie), livrée avec un CD domaine public comprenant les logiciels de transfert.

AMIGA S-PORT	390 Frs
LOGICIEL IDEFIX+ MANUEL	320 FRs

SURFERS D'INTERNET

MODEM US ROBOTICS V34 14400 1030F

MODEM US ROBOTICS V34 28800 1690 F

CADEAU CD @- NET AVEC MODEM

En cours chez Turtle : a KIT PCMCIA POUR TOWER, LECTEUR HD INTERNE ,KIT REMISE A NIVEAU DU LECTEUR A1200 ESCOM AVEC DISC NON DOS, ET BIEN D AUTRES.....

XX32 ENFIN!!!!!! POUR VOTRE CD32

Port VGA, RGB, Parallele, serie, Lecteur externe 880 ko et 1.76 Mo, Horloge, HD 2.5, Extension Simm 32 Bit ext. a 8 Mo 1690 F

Le monde à l'envers !

On connaissait les émulateurs Pc pour l'Amiga : depuis l'antique carte Passerelle de Commodore jusqu'au module Pentium d'Emplant en passant les cartes Golden Gate de Vortex et le célèbre Pc task, l'Amiga a toujours été capable d'exécuter des programmes Ms-DOS ou même Windows. Mais quand c'est l'inverse qui se produit, cela ne pouvait manquer d'attirer notre attention.

UAE, pour Unix Amiga Emulator, a d'abord été développé pour les systèmes Unix par un certain Bernd Schmidt, apparemment un spécialiste de l'émulation puisque déjà responsable d'AmigaCPE, un émulateur Amstrad CPC... sur Amiga. Comme souvent avec le domaine public sur Unix, le code source en C accompagnait le programme exécutable, ce qui a inspiré moultes programmeurs qui l'ont presque aussitôt adapté sur diverses plates-formes : BeBox (un port de Christian Bauer, l'auteur de ShapeShifter I), NeXT, et, donc, Ms-DOS. Hé oui, Ms-DOS, et non Windows, car il subsiste encore quelques problèmes avec les Fenêtres de Bill Gates...

Pentium 500 MHz Inside

La documentation d'UAE l'indique clairement : pour obtenir des performances décentes, un

processeur Pentium à 500 Mhz sera nécessaire... dès qu'Intel l'aura inventé. En attendant, et toujours d'après la documentation, un Pentium à 166 Mhz "suffit" à obtenir à peu près la vitesse d'un Amiga 500. Pour notre part, nous avons fait mumuse avec UAE sur un Pentium 90, et, bien qu'effectivement un peu lent, l'Amiga émulé restait tout de même parfaitement utilisable.

Installation

On pourrait croire qu'il suffit de décompresser l'archive d'UAE quelque part dans un répertoire pour pouvoir s'adonner aux joies de l'émulation. Hélas, il n'en n'est rien, et plusieurs points sont à vérifier avant que d'y parvenir.

- **Le Kickstart** : la première chose à faire est d'obtenir un fichier Kickstart. Attention, il s'agit ici d'une sauvegarde directe de la ROM de l'Amiga, et non d'un fichier Kickfile quelconque (comme ceux de ZKick et confrères). Obtenir un tel fichier ne pose cependant pas trop de problèmes, étant donné que les utilitaires Amiga nécessaires sont gracieusement fournis avec UAE (il faut donc les transférer d'abord sur un Amiga, via CrossDOS). UAE est annoncé compatible avec toutes les versions du Kickstart, du 1.3 au 3.1. Cependant, certains Kickstart récents d'Amiga technologies, compilés pour le 68020, ne fonctionnent pas. Et pour cause, UAE n'émule qu'un simple 68000 (mais Bernd Schmidt assure que l'émulation des autres processeurs de la famille 68K est en cours, elle imminente, paraît-il).

- **Le Workbench** : seconde obligation, créer des fichiers images de disquettes système Amiga. Car malheureusement, UAE est encore incapable d'utiliser le ou les lecteurs de disquettes du Pc pour l'émulation. Un minimum d'explications s'impose ici : au niveau matériel, le contrôleur de disques de l'Amiga n'est absolument pas standard (ah, parlez-moi du MFM !...). De fait, il est matériellement impossible de lire une disquette Amiga avec un lecteur de disquettes Pc (alors qu'un lecteur Amiga sait lire des disquettes Pc, mais alors là, franchement, on rentre dans des détails compliqués). La seule solution pour UAE est donc d'utiliser des "disquettes virtuelles", c'est-à-dire d'utiliser des fichiers de 880 Ko comme s'il s'agissait de disquettes. Ces fichiers doivent être générés sur un Amiga puis ensuite transférés sur le Pc. Là encore, tous les utilitaires nécessaires sont fournis avec UAE, donc pas de panique.

On se rend compte à la lecture de ce qui précède, d'un problème — pour l'instant ? — incontournable : UAE ne permet pas les changements de disquettes ! Même la commande Diskchange du Shell Amiga est inopérante. On espère franchement qu'une solution pourra rapidement être trouvée. En attendant, et si vous préférez, UAE permet également de gérer un pseudo-disque dur, à nouveau sous la forme d'un méga-fichier. Actuellement, sa taille est limitée à 8 Mo, mais cela devrait évoluer avec les prochaines versions.



Ne nous y trompez pas, ce n'est pas un vrai Amiga, mais un émulateur Amiga sur Pc !

Agaga ?

Dans sa version actuelle, UAE ne peut encore pas émuler le chipset AGA et s'en tient donc à l'ECS : 32 couleurs maximum en basse-résolution, et 16 en haute-résolution. Les modes EHB et HAM6 existent, mais nous n'avons pas eu l'occasion de les essayer. L'étonnant, c'est que même pour l'ECS, une carte graphique capable d'afficher des milliers de couleurs (modes 15 ou 16 bits) est nécessaire. Certes, ces cartes sont certes extrêmement répandues dans le monde Pc, mais quand même... Bizarrement, cela n'empêche pas UAE de simuler tout de même 2 Mo de mémoire Chip, comme sur un Amiga AGA ! Remarque, techniquement, rien n'oblige à se limiter à 2 Mo, mais pour une raison inconnue, rien n'a été prévu pour laisser à l'utilisateur le choix de la quantité de mémoire Chip qu'il désire. Peut-être aura-t-on la chance de voir apparaître une telle option dans une future version, mais pour l'instant, rien n'est prévu à ce niveau.

Et la mémoire Fast, me direz-vous ? La documentation reste assez floue sur le sujet. En fait, il existe bien une option qui permet de simuler la présence d'une extension de mémoire, mais elle semble également limitée à 2 Mo, malgré la présence de 8 Mo dans notre Pentium.

Crac, zlm, boum, hue !

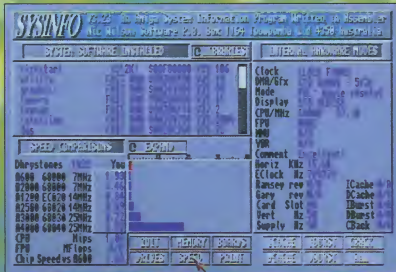
Et le son, Yannick, et le son ? Là, la réponse est très simple : y'en a pas. Tout du moins, pas dans la version Pc, car si l'on en croit la documentation, la version Unix originale est fonctionnelle de ce côté là. Cela dit, les auteurs travaillent dessus, et nous ne doutons pas qu'une prochaine version comblera bientôt ce manque.

Autre problème (mineur) à surmonter, le clavier. L'Amiga dispose en effet de deux touches spéciales dont le Pc est dépourvu, j'ai nommé les célèbres touches Amiga-gauche et Amiga-droite. Normalement, elles sont censées être émulées par les touches PgDn et PgUp, mais malheureusement, cela ne marchait avec notre version d'UAE. D'autres utilisateurs nous ont cependant rapporté un fonctionnement correct, ce qui laisse à supposer que le problème venait sans doute d'une incompatibilité quelconque avec notre matériel. N'empêche, un Amiga sans touches Amiga, cela fait drôle à voir, mais en plus, c'est réellement énervant, à la longue !

La compatibilité

UAE est beaucoup plus qu'un bête émulateur "système", dans lequel les principales routines de la ROM de l'Amiga auraient été ré-écrites pour contourner l'absence de Copper, de Blitter, etc. Une telle émulation eut sans doute été plus facile à développer, mais elle aurait été limitée, puisque seuls les logiciels utilisant Intuition auraient été compatibles.

Ce bon vieux Bernd a opté pour la difficulté, puisqu'UAE émule du mieux qu'il peut le Copper et le Blitter ! Conséquence immédiate : les programmes n'exploitant pas Intuition peuvent



Même SysInfo se laisse avoir ! Admirez au passage les résultats du test...



Ah ben ça, la copie de "disquettes", c'est pas très rapide, hein...

également fonctionner sous UAE ! Et Bernd Schmidt de le prouver avec une liste (non-exhaustive) de jeux tournant sans aucun problème : Turrican, Katakis, Zork Zero, Monkey Island... Sans parler de nombreuses démos — forcément non-AGA — dont les noms ne sont pas cités.

Pour notre part, nous avons essentiellement essayé UAE avec des logiciels utilisant le système, et aucun n'a révélé d'incompatibilité apparente : PowerPacker, DeluxePaint, ImageFX... Enfin, reconnaissons-le, nous n'avons pas non plus été trop durs avec lui... D'ailleurs, quand nous avons voulu l'être — au moment de sortir AIBB du fin fond de son tiroir — UAE s'est senti en danger et a préféré planter...

Amusant

Sincèrement, nous ne croyions pas qu'il serait un jour possible d'émuler réellement efficacement un Amiga, surtout sur une machine non construite autour d'un 68000. Il est carrément éblouissant de voir les modes entrelacés scintiller comme sur un vrai Amiga, alors qu'il aurait été très facile d'éviter cela (la compatibilité en aurait-elle d'ailleurs souffert ?). Pour une fois qu'un Pc fait quelque chose de bien, soulignons-le avec entrain...

Septh

Tous nos prix sont TTC et modifiables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

LECTEUR CD ROM



Compatible ISO 9660 + CD
photo + CD audio + CD 32.

CD-ROM IDE ATAPI

Possibilité jusqu'à 4 périphériques ATAPI. Montage rapide. Installation double clic.

KIT RANDY ROM :

Interface 4 ATAPI IDE
Câble de connection IDE
Câble d'alimentation
Disquette d'instal IDE-FIX

4 vitesse seul	690'
4 vitesse + KIT	1090'
6 vitesse seul	990'
6 vitesse + KIT	1390'
KIT RANDY ROM	490'

CD-ROM SCSI

Possibilité jusqu'à 6 périphériques SCSI. Montage sans ouvrir l'ordinateur.

SQUIREL :

Interface SCSI 2
Disquette d'instal
Disquette logiciels CD
Connexion par PCMCIA

4 vitesse seul	1290'
4 vitesse + SQUIREL	1690'
6 vitesse seul	2290'
6 vitesse + SQUIREL	2740'
SQUIREL	490'

A1200 PACK MAGIC



Moniteur
M14385

2290'

(moniteur)

3990'

avec DD 170 Mo

Processeur MC 68020/14 Mhz, mémoire 2 Mo,
lecteur 3 1/2" 880 Ko, Système d'exploitation OS 3-1

+ PACK MAGIC

Digital Wordworth 4.5E
Digital organiser 1.1
Personal paint 6.4
Turbo Calc 3.5
Digital print manager 1.2 SE
Digital Datatone 1.1
Photogenics 1.2 SE
Pinball Mania
Whizz

OPTION DD

DD 170 Mo + SALLA	3990'
DD 540 Mo	4290'
DD 820 Mo	4490'
DD 1 Go	4890'

CARTE ACCELERATRICE A1200



Carte MITEK

68030 MMU à 28 ou 42 Mhz
Support SIM 1/2/4/8 Mo
Support copro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

28Mhz	0Mo	790'
28Mhz	4Mo	1290'
28Mhz	8Mo	1790'
42Mhz	0Mo	1190'
42Mhz	4Mo	1690'
42Mhz	8Mo	2190'
INTERFACE SCSI		790'

Carte BLIZZARD 1230 IV

08030 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 128 Mo
Support copro 68882
Horloge + batterie
Option SCSI

50Mhz	0Mo	1490'
50Mhz	4Mo	1990'
50Mhz	8Mo	2490'
50Mhz	16Mo	3490'
INTERFACE SCSI		940'

Carte BLIZZARD 1260 TURBO

68060 MMU à 50 Mhz
Support SIM jusqu'à 64 Mo
Option SCSI

50Mhz	0Mo	4890'
50Mhz	4Mo	5390'
50Mhz	8Mo	6780'
50Mhz	16Mo	8080'
INTERFACE SCSI		940'

LECTEUR ZIP



Remplace le disque dur
externe. Facile à transporter.
Installation rapide.

Cable + Drivers

100 Mo par disque
Taux de transfert 1Mo/s
Temps d'accès 28 ms

Lecteur ZIP seul	1490'
Lecteur + SQUIREL	1990'
SQUIREL	490'
Cartouche 100 Mo	100'

LECTEUR SYQUEST EZ 135



La plus rapide des unités
de stockage. Livré avec
alimentation et câbles.

Cartouche 135 Mo 3 1/2"
amovible.
Temps d'accès 13,5 ms
Ne nécessite aucun driver.

Lecteur EZ 135	1990'
Lecteur + SQUIREL	2490'
Cartouche 135 Mo	240'

A1200 TOWER



Boîtier mini-tower + leds, 2 baies 3 1/2" + 1 baie
4 1/4". Alimentation 200W modifiée AMIGA.
Interface clavier PC + clavier PC.
Options : bus Zorro II et III

A1200 seul	4490'
A1200/820Mo	5790'
A1200/820Mo/CD4X	6590'
Boîtier seul	1890'

CARTE MEMOIRE



S'installe sans la trappe.
Auto configurable.

Support SIM 32 bits
1/2/4/8 Mo 32 bits
Support copro 68882
Horloge + batterie

0 Mo	590'
2 Mo	990'
4 Mo	1090'
8 Mo	1590'

CARTE ACCELERATRICE A4000

CYBERSTORM

68060 à 50 Mhz.
Extensible jusqu'à 128
Mo en barrette SIM 72
b. Option carte SCSI et
module ethernet.

Cyberstorm 4 Mo	NC
Cyberstorm 8 Mo	NC
Cyberstorm 16 Mo	NC
Carte SCSI	NC

IMPRIMANTES



Livré avec câble
et disquette driver.
Sélection proposée
en fonction du meilleur
rapport Qualité/Prix.

EPSON :

Stylus 820 Couli. rés. 360x360 dpi. 1790'

Stylus Color II Couli. rés. 720x720 dpi. 2990'

CANON :

BJ 30 NB rés. 360x360 dpi. 1490'

BJC 210 Couli. rés. 360x360 dpi. 1690'

BJC 210 Couli. rés. 720x360 dpi. 2290'

HEWLETT-PACKARD :

HP 340 NB rés. 600x300 dpi. 1990'

HP 600C Couli. rés. 600x300 dpi. 2490'

HP 850C Couli. rés. 600x300 dpi. 3990'

A4000 TOWER



Processeur 68040/25 Mhz, mémoire RAM 2 Mo,
mémoire FAST 4 Mo ext. 16 Mo, lecteur 3 1/2", 76 Mo.
Contrôleur DD IDE + SCSI - Disque Dur 1 Go SCSI

+ SCALLA MM 300

LE MEILLEUR ENVIRONNEMENT MULTIMEDIA
VIDEO = Effets spéciaux
SON = Mixage bruit et musique
SYNCHRO = Affichage sur son

OPTION MEMOIRE

2 Mo + 4 Mo + SCALLA	18900'
2 Mo + 8 Mo	19600'
2 Mo + 12 Mo	20300'
2 Mo + 16 Mo	21000'

DISQUE DUR



Disque Dur 3 1/2" IDE

+ câble 2 1/2" 3 1/2"
+ câble alimentation
+ disquette d'instal

540 Mo	1190'
630 Mo	1290'
820 Mo	1390'
1 Go	1490'

Disque Dur 2 1/2" IDE

+ câble 2 1/2" 3 1/2"
+ disquette d'instal

170 Mo	1290'
340 Mo	1690'
540 Mo	1790'
635 Mo	1990'

Disque Dur 3 1/2" SCSI

+ câble 50 broches
+ disquette d'instal

540 Mo	1290'
1 Go	1790'
2 Go	4590'
4 Go	7590'

Le grand chamb

Organisation du World of Amiga 96, présentation du Walker, rachat de la marque par Viscorp. Mais... C'est une révolution !? Après de longues semaines passées à se contenter d'un simple 1200, l'activité de l'Amiga a littéralement explosé depuis le mois d'avril. A tel point que la machine a vu sa valeur multipliée par quatre aux yeux des investisseurs américains. Dream épluche pour vous cet extraordinaire retournement de situation.

On s'attendait bien à l'arrivée d'une nouvelle machine. Le peu d'informations ayant filtré du QG d'Amiga technologies à Bensheim laissait présager d'un 1300, enfermé sous un clavier et déjà complété d'une carte accélératrice quelconque. On savait qu'une exposition devait être organisée à Londres, mais le peu de publicité réalisé pour l'événement faisait craindre les pires désistements. Et puis, les résultats catastrophiques du dernier exercice fiscal de la maison-mère, Escom, sont tombés petit à petit, mois après mois. On commençait à se demander si le constructeur européen n'était finalement pas qu'un tigre de papier, destiné à retourner dans l'anonymat qui le caractérisait avant qu'il ne rachète Commodore. Tout à coup, la situation se débloque à tous les

AMIGA®

niveaux. Un véritable miracle ; le nouvel Amiga est beaucoup plus futuriste que prévu et la marque se voit sauvée des déboires d'Escom par un protagoniste de dernière minute. Ouf, le World of Amiga 96 aura bien lieu. C'est tellement inespéré qu'on en arrive à se poser quelques légitimes questions. Par exemple, comment se fait-il que Viscorp rachète la totalité d'Amiga technologies alors qu'une simple licence lui aurait suffi ? Ce n'est tout de même pas pour faire plaisir à Escom... Et puis pourquoi ce nouvel Amiga, le Walker, est-il si futuriste ? Est-ce seulement pour faire oublier qu'il fonctionne toujours avec un 68030 ? Enfin, comment se fait-il que tout arrive en même temps ? Les deux événements ne seraient-ils pas liés, le World of Amiga 96 servant juste d'habile transition ? Foin d'enthousiasme aveugle, le temps est désormais venu de jeter un oeil critique et chirurgical sur la situation actuelle ; il n'est pas dit que l'Amigaïste se laissera bernier par une ruse marketing supplémentaire et gratuite. Après une campagne publicitaire inexistante, une distribution désastreuse (Auchan ? Carrefour ? les magasins Escom ?...) et quelques problèmes techniques (lecteurs de disquettes incompatibles, A4000/60 toujours pas disponibles, etc.), on est en droit de réfléchir à deux fois sur le bien fondé des activités d'Amiga technologies. Le tout est de savoir si nous sommes à l'aube d'un nouveau départ pour l'Amiga, ou plutôt au crépuscule d'une carrière micro-informatique, transformée à plus ou moins long terme, en décodeur Internet...



oulement de l'Amiga

Le World of Amiga 96, salon de prestige ou marché aux puces ?

Les 13 et 14 avril derniers, s'est tenue à Londres l'exposition du World of Amiga. Un nom qui n'est pas sans rappeler les manifestations géantes que consacrait autrefois Commodore à notre chère machine. Il s'agissait néanmoins d'une première pour Amiga Technologies.

C'est un fait, le succès de l'Amiga Expo de Paris aura au moins impressionné les dirigeants d'Amiga technologies. D'abord parce qu'il s'agissait d'un salon français et que la France est réputée pour être l'un des marchés les moins demandeurs en la matière - surtout en période de grèves - et ensuite parce qu'il avait été organisé par de simples distributeurs, à savoir Adept et Cuda. Très enthousiaste, le constructeur avait donc décidé de mettre en place sa propre manifestation officielle, mais à Londres cette fois-ci. Quitte à cultiver le succès, autant piocher dans le pays qui a le plus gros potentiel.

Quatre mois plus tard et une heure en moins (sachiez-vous qu'il y a un décalage horaire entre la France et l'Angleterre, sauf au mois de novembre ? Merci le Guide du routard), le World of Amiga ouvrait ses portes à Hammersmith, le quartier high-tech de la capitale anglaise.

C'était comment ?



Le Tower Infinitiv de Micronik.

La déception fut la première impression : c'est minuscule ! Peut-être même encore plus que l'Amiga Expo française. Déception de la part d'un constructeur micro-informatique. Vint ensuite la frustration : sur les 40 exposants prévus, seuls 25 étaient présents. Certains ont tout de même eu la délicatesse de s'excuser officiellement, tel l'éditeur Almathera qui a déclaré être trop occupé à finaliser Photogenics 2. Qu'à cela ne tienne, nombreux étaient ceux venus pour voir en vrai le nouvel enfant prodige de la gamme, le Walker !

Le stand At

Géographiquement parlant, le stand d'Amiga technologies occupait de façon judicieuse le cœur du salon, sa petitesse étant compensée par une construction circulaire dominant tous les points de vue. En dehors de la table des hôtes, l'édifice sombre était divisé en trois secteurs, chacun correspondant à l'un des points forts de la marque : le multimédia avec Scala, les performances avec l'A4000T et l'innovation avec le Walker.

Sur ce dernier point, nous n'avons pu qu'être surpris par la modestie d'une mise en valeur douteuse. Deux exemplaires de la machine étaient en effet présents, l'un enfermé dans une cage en verre à l'abri des photographes et - presque - des regards, et l'autre entouré de quelques jeunes employés d'Escom aux épaules relativement opaques. A noter que ce



Le Q drive 1241.



Chérie, j'ai perdu ma lentille !

A deux pas, l'Ecs...

Non mais quelle idée ! Amiga technologies n'avait rien trouvé de mieux que d'organiser le World of Amiga en même temps que l'Ecs, le fameux grand salon professionnel du jeu vidéo en Europe. Inutile de dire que peu de journalistes ont eu l'idée de se rendre aux deux. Quant aux éditeurs, ils ont été nombreux à ne plus savoir sur quel pied danser. Qu'il s'agisse de 21st century, des Bitmap brothers ou de Guildhall leisure, tous ont préférés opter pour l'Ecs afin de mettre en valeur les produits Pc de leur catalogue. Du coup, SlamTilt et la version quasi-définitive de Chaos engine 2 n'en sont passés que plus inaperçus. Dommage, car aucun gros produit Pc ou console n'a été présenté lors de cette session de printemps (les éditeurs se réservant pour le salon E3 de mai, aux USA), le constructeur Amiga technologies aurait pu en profiter pour attirer l'attention sur lui. Parfois on se demande ce qui passe par la tête de certains directeurs du marketing...

deuxième Walker était tellement peu manipulable que beaucoup ont cru qu'il s'agissait d'une maquette aussi inerte que son alter-ego dans la vitrine. Une opinion d'ailleurs amplifiée par l'interdiction formelle d'étudier la carte-mère du dernier-né. Il s'agit là d'un prototype unique, nous a-t-on répété (c'est bien ça, celui de la vitrine était faux), d'une valeur de plus de 8 millions de francs et il ne faut pas plaisanter avec ça mon bon monsieur. Bref, les visiteurs ne devaient pas faire partie d'une élite suffisante pour être considérés comme acheteurs potentiels.

Pour le reste, une démo ininteractive sur les autres machines nous informait des possibilités de la gamme AGA. A noter la présentation du nouveau Q-Drive 1241, un lecteur de CD-Rom PCMCIA pour 1200 et 600. Il s'agit en fait de l'Overdrive CD d'Archos avec un boîtier modifié.

Du hard

La présentation sommaire d'At n'aura heureusement pas laissé les visiteurs longtemps sur leur faim. En effet, d'autres stands proposaient de nombreuses versions customisées d'Amiga. La vedette du salon, par exemple, n'était autre que l'InfiniTV 1300 de Micronik. Il s'agit d'un 1200 monté dans un boîtier Tower dont la double particularité est d'être extensible vers le haut (par ajout de modules) et de disposer de deux baies 3,5 pouces déjà nanties d'une face frontale pour lecteurs de disquettes. Le tout s'accompagne d'une carte-fille, dont il existe deux modèles : la première contient cinq bus Zorro 2, trois bus Isa et, en option, un slot vidéo et deux supports pour barrettes Simm ; la seconde propose cinq bus Zorro 3 (c'est une nouveauté sur 1200), 3 bus PCI, un slot vidéo et un contrôleur SCSI-2 optionnel. Le constructeur nous a promis que des panneaux arrières adaptables aux cartes-mères de tous les Amiga devraient bientôt voir le jour. De son côté, le stand HiQ arborait le nouveau système Siamese, un boîtier contenant à la fois une carte mère d'Amiga et de Pc et un interrupteur permettant de passer d'un système à l'autre. Autres bonnes nouvelles, les lecteurs de disquette HD pour Amiga sont de retour chez Power computing et Wizard developments se targuaient de la disponibilité de la carte accélératrice *Magnum*, basée sur un 68030 à 40 Mhz et extensible à 128 Mo.

Et du soft

La bureautique sur Amiga vient de franchir un pas. En plus de son catalogue habituel (dans lequel on trouve TurboCalc 3.5, le tableur

compatible Excel), l'éditeur Digita présentait enfin *WordWorth 5*, la nouvelle version de son fameux traitement de texte. Ses principales qualités sont une gestion parfaite de tous les types de polices de caractères, la possibilité de créer des pages Web et une manipulation exceptionnellement riche des éléments graphiques. Bien entendu, l'un des stands les plus visités était celui de Team 17, sur lequel les visiteurs pouvaient s'essayer au nouvel *Alien breed 3D 2*. Il ne s'agissait cependant là que d'une version démo, le produit définitif ne devant pas sortir avant fin mai ou début juin. Par contre, nous avons regretté le retard de la version 4 de *Pc-Task* sur le stand Wizard. Celle-ci devrait en effet permettre d'émuler de façon logicielle un véritable 486 sur Amiga.

Le reste du salon était occupé par de nombreux VPC-istes et autres boutiques, donnant de cette manifestation plus une impression de forum grand public que de salon high-tech. Les quelques rares bonnes occasions (en particulier les promotions spéciales) n'équilibraient tout de même pas la précarité de cette exposition. Le blason de l'Amiga reste toujours à redorer ; force est de constater qu'At n'a pas encore tout à fait trouvé ses marques.

Les entrailles du Walker

Outre son look pour le moins original, le Walker renferme en son sein quelques bonnes surprises. Petite visite guidée à l'intérieur du futur Amiga.

D'abord, les dimensions. Les photos diffusées sur Internet et reprises de-ci, de-là ne rendent pas bien compte de la taille réelle



Quoi ma gueule, qu'est-ce qu'elle a ma gueule ?

du Walker. Notamment, sur l'une d'entre elles, le Walker paraît bien petit à côté d'un moniteur. Ce qui n'apparaît pas sur ce document, c'est qu'il s'agit en fait d'un moniteur 17" ! Il faut vraiment être à côté de la machine pour s'apercevoir que ses dimensions sont loin d'être modestes : environ 40 cm x 20 cm x 15 cm (pardon pour le manque de précision, j'avais oublié mon double-décimètre à l'hôtel !).

A l'intérieur, un 68EC030 cadencé à 40 Mhz se morfond, seul, à côté d'un emplacement FPU désespérément vide. Amiga technologies précise cependant qu'un 68882 pourrait être fourni de série sur le modèle final, ce n'est qu'une question de moyens. Le chipset est l'AGA, en tous points identique à celui du 1200 et du 4000. Aucune amélioration à attendre de ce côté-là, donc. Le Walker sera livré équipé de 2 Mo de mémoire Chip et de 4 Mo de mémoire Fast extensibles à 128 Mo via deux supports pour barrettes SIMM 72, d'un disque dur dont la taille reste à déterminer et d'un CD-Rom quadruple vitesse. Ces deux derniers viennent enfin remettre l'Amiga à niveau par rapport à la concurrence. On peut raisonnablement espérer que les prochains jeux et logiciels multimédia exploiteront réellement ces supports.

Quant au lecteur de disquettes, il s'agit d'un lecteur HD standard... dans le monde Pc ! Ce qui risque encore de poser des problèmes de compatibilité avec certains programmes existant, à tel point que Amiga technologies étudierait la possibilité d'un switch permettant de revenir à un mode Amiga normal !

Extension

Le port PCMCIA, que présent dans le prototype, disparaîtra certainement de la version de



Pas de doute, c'est un Amiga.



Le vieux a encore la pêche

Alors qu'Apple ne jure plus que par le PowerPc depuis déjà longtemps, Amiga technologies a opté pour le 68030 pour animer son Walker. Un choix purement économique ou également technique ?

Il est vrai qu'on aurait pu espérer au moins un 68040, voire un 68060 pour les plus optimistes. En fait, le choix du 030 n'est pas si mauvais que cela, même si on peut toujours trouver matière à le discuter.

D'abord, ce processeur est forcément moins cher que les deux autres, un argument qui ne pouvait pas laisser les dirigeants d'Amiga technologies insensibles. Et puis paradoxalement, l'AmigaOS ne requiert pas une processeur hyper-puissant pour des applications usuelles. Seuls les professionnels ayant besoin de plus de puissance de calcul (par exemple, pour les applications de ray-tracing) ou de vitesse (les développeurs n'aiment pas attendre trop longtemps le résultat de leurs compilations) vont forcément se trouver à l'étroit avec un 030. Pour eux, la carte accélératrice sera alors certainement de rigueur.



Demain, j'enlève le bas.

Le standard PCI

Introduit par Intel — le grand concurrent de Motorola — en 1991, le bus PCI est rapidement devenu un standard de fait. Aujourd'hui, un comité composé des plus grands noms de l'industrie gère son développement.

Inventé pour remplacer le bus VESA, lent et peu pratique, le bus PCI est un véritable bus 32 bits pouvant atteindre 33 MHz. Le standard prévoit en outre un protocole de reconnaissance et de configuration automatique des cartes PCI, qui évite tous les problèmes de compatibilité entre plusieurs cartes, jusqu'alors le lot quotidien des utilisateurs de Pc. Ce protocole est évidemment à la base du fameux "Plug'n Play" de Windows 95.

Comparé au standard Zorro de l'Amiga, et plus spécialement à sa version III, le PCI ne dispose que d'un seul vrai avantage : la multitude de cartes disponibles sur le marché, et dans tous les domaines : cartes graphiques, bien sûr, mais aussi cartes sonore, réseaux Ethernet, etc. Mais cela ne signifie pas pour autant que ces cartes seront immédiatement disponibles pour le Walker. En effet, il reste le problème des drivers à adapter à l'AmigaOS... Techniquement, ce n'est pas une mission impossible, mais reste à savoir si les acteurs du monde Pc s'intéresseront au Walker de suffisamment près pour le faire.



Sur un bureau, le Walker en jette...

série. Mais le plus important reste le nouveau connecteur d'extension, un Zorro III amélioré compatible PCI (voir encadré).

La ROM

Le Walker est équipé du Kickstart 3.2 (version 43.1), qui apporte des corrections à quelques bogues de la version 3.1.

Il pèse désormais 1 Mo, à

comparer aux 512 Ko des machines actuelles. Notez que le 1200 et le 4000 étant capables d'accueillir des ROM de 1 Mo, une upgrade est parfaitement envisageable, mais Amiga technologies laisserait un intervenant externe s'en charger (Village tronic ?).

Et l'avenir ?

La première journée du World of Amiga 96 s'est terminée par une conférence de presse exceptionnelle : Viscorp vient de racheter Amiga technologies ! Quelles vont être les conséquences pour notre chère machine ? Le projet PowerPc va-t-il arriver à terme ? Autant de questions auxquelles Dream se doit de répondre.

1 7H00. La première journée du World of Amiga se terminait tranquillement et les haut-parleurs invitaient les visiteurs à se rendre aux portes de sortie. Soudain, les dirigeants d'Amiga technologies ont convoqué tous les journalistes présents pour une conférence exceptionnelle, à laquelle personne ne s'attendait.

17H15. Petro Tyschtschenko, ses collaborateurs et une partie du personnel de Viscorp présidaient une assemblée de plus de 200 personnes, dans la grande salle des conférences du Novotel d'Hammersmith. La nouvelle était de taille : la société américaine Viscorp

vient d'annoncer le rachat d'Amiga technologies pour 40 millions de dollars.

Ce que Viscorp veut faire

Après un bref discours de Petro Tyschtschenko, président d'Amiga technologies, la parole est passée à William Buck, Pdg de Viscorp. L'assistance fut médusée : le personnage dénote complètement avec l'équipe d'AT : il est vif, jeune, ambitieux et n'a pas besoin d'un texte tapé à la va-vite par un nègre pour exprimer ses idées. Dressé tel un roc derrière le pupitre, William Buck n'avait préparé aucune tirade pompeuse. Ses premières salutations terminées, le jeune loup a aussitôt prié les journalistes de lancer contre lui leurs salves de questions assassines.

Pourquoi Viscorp a racheté l'Amiga pour 40 millions de dollars, alors qu'Escom avait payé seulement 10 millions de dollars pour tout Commodore ? Tout simplement parce que Viscorp n'acquiert pas que la marque ; désormais, elle est aussi propriétaire d'une structure (AT) ainsi que d'un stock important d'Amiga et bénéficie en plus du réseau de distribution d'Escom. Cette dernière condition est très importante dans le protocole d'accord signé par les deux protagonistes, car elle permet à Viscorp, société uniquement américaine, d'être immédiatement présente en Europe. Ses produits pourront ainsi avoir un impact mondial.

Qu'est-ce que Viscorp va faire de l'Amiga ? La principale activité de Viscorp est la construction de Set-top box (l'Ed, pour Electronic device), des consoles qui permettent de naviguer sur Internet et de faire du télé-achat à partir d'une simple télévision. Un système très populaire au Canada mais encore totalement inconnu en France et dans la plupart des autres pays. Le but est de remplacer l'Ed actuel par une carte-mère d'Amiga car la machine correspond exactement aux critères techniques désirés. Viscorp a la chance de compter parmi son personnel trois ex-ingénieurs de Commodore ayant travaillé sur l'Amiga, dont Carl Sassenrath, à qui l'on doit le noyau Exec de l'AmigaOS. Dans l'immédiat, l'activité du constructeur va être de remplacer les trois processeurs du chipset actuel (vous savez, Agnus, Denise et Paula) par un seul composant pour réduire les coûts de fabrication de l'Ed.

Amiga technologies continuera d'être une filiale européenne basée en Allemagne. Simplement, sa maison-mère n'est plus Escom, mais Viscorp, qui ne remet d'ailleurs pas en question les activités en cours (développement du Power Amiga, etc) et assure que les futurs ordinateurs sortiront toujours sous la marque AT. Mais il faut bien comprendre qu'il y a désormais deux équipes d'ingénieurs travaillant en parallèle, les projets de l'une pouvant servir à l'autre. Par exemple, l'Ed pourra profiter du PowerPc quand le système sera au point et l'Amiga pourra bénéficier d'un nouveau chipset graphique dès que les ingénieurs de Viscorp l'auront réalisé.

Un monde merveilleux ?

Bien au-delà des projets envisageables, ce rachat aura tout de même permis de faire toute la lumière sur la structure effective d'Amiga technologies. En



effet, nous savons maintenant qu'At n'emploie aucun ingénieur dans ses locaux. Tout au plus, il s'agit d'intervenants répartis autour de la planète et qui communiquent par Internet le résultat de leurs recherches. A noter que Dave Haynie, le plus célèbre des ex-ingénieurs de Commodore (désormais chez Scala), ne fait pas du tout partie de cette liste de développeurs. Son rôle se limite juste à donner son avis quand on le lui demande.

En ce qui concerne le portage de l'AmigaOS sur microprocesseur PowerPc, ce n'est ni Amiga technologies ni Phase 5 qui s'en occupe, mais bel et bien l'EPLS (European PowerPc System Lab), une filiale européenne de Motorola spécialisée en recherche et développement de logiciels adaptés au PowerPc. A titre indicatif, le plus gros problème que rencontre cette équipe est qu'il est impossible de trouver un compilateur C générant du code PowerPc sur Amiga. Pour l'instant, elle utilise les compilateurs classiques générant du code 68000 et transforme ce dernier en Assembleur PowerPc grâce à un utilitaire anglais de la société Micro-ELP. Près de 90% des librairies de l'AmigaOS étant écrites en C, on comprend mieux pourquoi le portage du système prend du temps. Contrairement à ce qu'a voulu faire croire AT, la traduction d'Exec (la seule partie du système Amiga écrite en Assembleur) ne pose en fait que très peu de problèmes sur PowerPc.

Que penser de tout ça ?

De deux choses l'une : soit Escorn et Viscorp se sont entendus depuis le début, soit les choses se sont réellement passées comme les deux sociétés nous les présentent. Mais pourquoi douter de la version officielle ? Simplement parce qu'une autre version, purement hypothétique, certes, n'est pas non plus dénuée d'intérêts... Oul, ou pluriel, et dans tous les sens du terme.

On se souvient par exemple de la présence de Don Gilbreath (directeur du développement chez Viscorp) à cette fameuse conférence de presse de Francfort, il y a un an, au cours de laquelle Escorn annonçait fièrement son acquisition des droits et copyrights de la marque Commodore-Amiga. De là à penser qu'un accord plus ou moins officieux avait déjà été passé entre les deux sociétés, il n'y a qu'un pas.

Premier scénario

Réfléchissons donc un peu et projetons-nous un an et demi en arrière : d'un côté on trouve toute l'ancienne équipe des commerciaux de Commodore - Escorn - et de l'autre, tous les ingénieurs qui ont travaillé sur l'Amiga - Viscorp et Scala. Ces deux dernières ont des projets de télévision interactive (l'une s'occupe du hardware et l'autre du software) mais tous leurs développements tournent autour de l'Amiga. Autrement dit, il faut soit racheter la

marque pour avoir toutes les licences nécessaires, soit créer une nouvelle machine ainsi qu'un nouveau système d'exploitation et repartir de zéro. Cette deuxième solution est tout de suite abandonnée, car elle reviendrait à gommer purement et simplement dix années de recherche consacrées à l'Amiga. Mais la première solution est tout aussi périlleuse : racheter Commodore n'est pas tout, il faudra ensuite investir dans l'élaboration d'un réseau de distribution. Un risque qui pourrait vite devenir coûteux.

C'est alors que les commerciaux d'Escorn contactent leurs anciens ingénieurs et leur proposent la chose suivante : Escorn rachète Commodore pour 10 millions de dollars et relance l'Amiga à travers son propre réseau de distribution. Viscorp et Scala n'auront plus qu'à récupérer la machine un an plus tard, avec la certitude d'un réseau existant et une certaine quantité de matières premières disponibles (cartes-mères, etc.). Quant à Escorn, elle empochera dans l'opération une généreuse plus-value. Viscorp signe (et sans doute Scala, que l'on sait très intéressée par un AmigaOS version PowerPc).



Don Gilbreath, Directeur du développement chez Viscorp.

Commandez par téléphone au 88 62 20 94
ou par fax au 88 33 16 53

S.L. DIFFUSION
Vente Par Correspondance
Votre Spécialiste
AMIGA
à STRASBOURG

Livraison
24/48H
sur stock
60 F TTC

Arrivage Fréquent
de produits
Demandez notre
liste complète.

BLIZZARD
1489 F

1230 IV TURBO BOARD
68030/50 MHz + MMU+
Support Copro+1 support Simm
+ Option SCSI II

BLIZZARD
4989 F

1260 TURBO BOARD
68060/50 MHz + MMU+FPU+
1 support Simm+Option SCSI II

BLIZZARD
5559 F

2060 TURBO BOARD
68060/50 MHz + MMU+FPU+
SCSI-II + 4 supports Simm

phase 5
DIGITAL PRODUCTS

i
omega

Carte Accélétratrice A3000-A4000

Cyberstorm 060 Mark 2 5 989 F
Cyberstorm SCSI KIT 1 259 F
Cyberstorm WIDE SCSI KIT 1 559 F

Carte Graphique A3000-A4000

Cybervision 2 Mo 23/64 Bits 2 789 F
Cybervision 4 Mo 23/64 Bits 3 289 F

BARRETTES MEMOIRE

4 Mo SIMM 32 Bits 579 F
8 Mo SIMM 32 Bits 1 179 F
16 Mo SIMM 32 Bits 3 289 F

Cette Matériel est en stock. Veuillez noter la limite du stock disponible.

EZ 135Mo scsi
externe +1 cartouche
1679 F

Nouveau Disque Dur 1.08 Go

Le plus petit Disque Dur 3.5" pour Amiga 1200

Prêt à brancher avec nappe
câble d'alimentation et
disquette d'installation :

1769 F

Importateur phase 5, GTI, Macro System, Hisoft...
Revendeur Agréé AMIGA

NEC Quantum AMIGA

Commande par téléphone ou courrier avec votre règlement par chèque ou C.B. à :

SL DIFFUSION - 6 rue D'Obenai - 67300 SCHILTIGHEIM



L'ED de Viscorp.

S'en suit le scénario que tout le monde connaît : Escom crée une société, Amiga technologies, qui relance (un peu) la production pour alimenter les chaînes de distribution. Son rôle doit s'arrêter là, aucun investissement ne sera effectué pour quelque promotion que ce soit et les nouvelles machines ne seront ni plus ni moins que les modèles présentés par Commodore deux ans auparavant, le 1200 et le 4000T. Au passage, sans ingénieurs à domicile, At cumule les erreurs : l'incompatibilité du lecteur de disquettes en est l'exemple le plus populaire. Par contre, la jeune société s'offre les services de Motorola pour porter l'AmigaOS sur PowerPc, "ça devrait être facile puisqu'Apple l'a déjà fait", nous dit-on à l'époque. Avant-dernier acte, le mois d'avril 96 voit apparaître un prototype surgi d'on ne sait où, le Walker. Caractéristique : son look n'a rien à voir avec tout ce qui s'est fait jusqu'à présent en matière d'informatique. Selon At, la machine doit être dessinée pour pouvoir s'insérer au mieux dans le mobilier de monsieur tout le monde, car c'est elle que le quidam utilisera prochainement pour surfer sur Internet à partir de son téléviseur. Cette annonce s'accompagne quelques jours plus tard du rachat officiel d'Amiga technologies par Viscorp...

Résumons donc la situation telle que notre scénario-hypothèse la pose : les machines Amiga sont à nouveau sortis des chaînes de production, les réseaux de distribution sont (à moitié) rassurés ; le développement vers le PowerPc est lancé ; et Viscorp a payé 40 millions de dollars le prototype d'un Amiga bizarre sur lequel il ne lui reste plus qu'à coller une étiquette Ed pour continuer sa propre gamme. Petit détail : le prototype du Walker ne dispose pas de sortie arrière pour les cartes d'extensions, alors qu'un bus est prévu à cet effet sur la carte-mère. Donc oui, il y aura bien des ordinateurs Amiga et des consoles Ed, mais il s'agira très probablement de la même machine, carrossée de deux manières différentes.

Second scénario

Le précédent scénario souffre de quelques faiblesses. Bien sûr, nous ne sommes pas dans le secret des dieux, mais il ne faut pas oublier non plus que les acquisitions et les prises de participations financières, surtout à un niveau international, ne peuvent s'apparenter à un scénario que Roger Moore, en diabolique Manfred Schmitt, n'aurait pas refusé de tourner.

Le point faible de ce scénario réside dans sa cohérence financière : pourquoi Escom, qui n'a aucune participation financière dans Scala et Viscorp, aurait accepté de prendre le risque de racheter la technologie pour la revendre à court terme ? La plus-value n'est pas un argument raisonnable, compte tenu du nombre de variables inconnues lors du rachat et des investissements colossaux qui ont été réalisés par Escom pour créer la filiale. Un autre scénario, peut-être plus vraisemblable, se fonde sur le départ de Manfred Schmitt d'Escom.

Si 1995 est l'année du rachat de l'Amiga, c'est

également l'année de lourdes pertes pour Escom. Un résultat que Manfred Schmitt n'a probablement pas su défendre devant les actionnaires institutionnels de la compagnie. Manfred Schmitt a donc été remercié et la stratégie de la société entièrement remise en cause. A ce stade, l'affaire Amiga technologies-Escom se transforme en cas d'école et évolue de manière assez classique dans ce genre de situation : le management d'Escom décide de rationaliser les actifs en se concentrant sur l'activité de base et en cédant les activités connexes (dans la pratique : "concentrons-nous sur le Pc et laissons tomber l'Amiga"). Pour céder facilement une filiale, il est d'usage de solliciter les sociétés fortement dépendantes de l'activité en question (banques, fournisseurs ou clients). Viscorp, parce que deux années de développement en interne et des millions d'investissements dans l'Ed reposent uniquement sur la technologie Amiga, représente pour Escom une "cible" idéale. Viscorp pouvait-il se permettre de voir disparaître Amiga technologies ou même de voir filer AT dans les mains d'une société quelconque qui aurait pu remettre en cause les accords de licence ou les développements de la machine ? La réponse est naturellement négative. Viscorp a donc racheté Amiga technologies. Un rachat dont on ne peut tirer pour l'instant qu'une seule certitude : l'avenir de l'Amiga sera au moins celui d'un ordinateur on-line.

Qui est Viscorp ?

Chicago, 1990. Roger Remillard, un ingénieur américain spécialisé en télécommunications, vient de mettre au point son premier prototype de l'ED (Electronic Device). Ce petit boîtier, relié d'une part à un téléviseur, et d'autre part à une ligne téléphonique, constitue le premier pas en matière de télévision interactive.

L'Ed permet, via l'accès à des serveurs spécialisés, de passer des fax, de visualiser du texte ou des images, de faire du shopping ou encore de s'instruire. A ces fins, l'Ed est constitué d'un lecteur de cartes magnétiques destiné à reconnaître les cartes bancaires pour les achats.

Pour commercialiser sa création, Roger Remillard s'associe à Jerry Greenberg et crée Viscorp (Visual information service corporation). Rapidement, la société basée à Chicago, se fait remarquer. La presse américaine la considère comme "une petite société disposant d'un réel potentiel pour battre les grands acteurs du marché".

En décembre 1995, Viscorp fusionne avec Global telephone & communication inc, afin de mieux développer son activité Internet. De cette fusion est née l'Ulti (Universal internet television interface), une technologie qui est désormais intégrée à l'Ed. Le système permet de se connecter facilement au Web, toujours via son téléviseur. Il autorise un stockage personnel de 20 Mo de données.

Chicago, 1995. Le comité exécutif de Viscorp est

Pinball prelude

Effigy software

Encore un flipper sur Amiga ! Mais c'est à croire qu'il sont plus nombreux sur notre machine que dans les cafés ! Et bien oui, encore un flipper, mais le genre qu'on croyait à bout de souffle nous réserve encore bien des surprises...

Première surprise, *Pinball prelude* ne vient pas de chez 21st century (très réputé dans le domaine du flipper, avec le test de *Slamfit* ce mois-ci), mais de



Qui a cassé le flipper ?



chez Effigy. Et la bataille pour la place de numéro-un-universel-du-flipper-amiga va être chaude. Si le principe reste celui d'un flipper classique, la réalisation graphique est assez surprenante, avec des tables qui semblent venir du fond de l'écran. Au programme, ce sont trois tables que vous propose *Pinball prelude* : une "passé", une "présent" et une "futur". La première met en scène un squelette de dinosaure et des éléments réellement fondus au décor. La table du présent est beaucoup plus classique, surtout du point de vue de la représentation mais a l'air terriblement drôle. Enfin, la dernière table est sans doute la plus surprenante, la balle sortant au milieu



de cinq flippers ! On nous a affirmé que le scrolling était exceptionnel, et qu'on pourrait voir la table en entier pendant les multi-billes... Et comme une bonne nouvelle n'arrive jamais seule, le tout doit être installable sur DD, et sortir en versions AGA et ECS, à défaut d'être disponible en version CD-32. On ne désespère pas de pouvoir vous faire profiter d'une démo dans les numéros à venir.

FINALISATION



Prévu pour : Amiga AGA, CD-32

Paranoïa

Age entertainment

Subtil mélange entre *Dungeon master II* et *Breathless*, le tout dans une ambiance à la *Alien*, *Paranoïa* a de quoi vous donner des frissons dans le dos !

Espace, frontière de l'infini, coefficient espace-temps... Oups ! C'était presque ça... ben oui quoi... Il n'y a

ni Spock ni le capitaine Kirk, mais ça se passe vraiment dans l'espace, et à bord d'un vaisseau. Alors que vous êtes encore bien loin de votre destination, le système d'hibernation vous réveille. Quelle n'est pas votre surprise en découvrant que vous êtes le seul humain survivant à bord du vaisseau, les autres ayant, semble-t-il, servi de pâture à d'ignobles maîtres de l'espace aux yeux rouges... Il n'y que deux façons de s'en sortir, et l'une d'entre elle

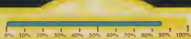
n'est pas franchement très attirante... Il va donc falloir jouer du réflexe et de la réflexion pour finir cette aventure qui ne fait que commencer. En effet, au total, ce sont trois épisodes qui doivent arriver, chacun ayant son propre scénario, mais se fondant dans une intrigue plus profonde. Plus aventure et jeu de rôle que la plupart des jeux d'action 3D (comprenez du type *Doom*), dans *Paranoïa* il faut se méfier de tout et réfléchir à l'utilité des objets qui jonchent les croisées du vaisseau spatial, mais aussi rester sur le qui-vive pour ne pas se faire surprendre par un affreux aux dents longues. On n'en sait malheureusement pas beaucoup plus pour l'instant, mais dans un proche avenir...



"Ciel, j'ai égaré mon collimateur" (Achille Talon, Ne rêvons pas).



FINALISATION



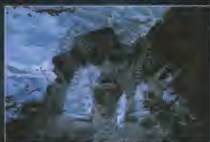
Prévu pour : Amiga

The 7th sword of Mendor

Granslam

Plus beau que *Dungeon master 2*, *The sword of Mendor* s'annonce comme le renouveau du jeu de rôle sur Amiga. Préparez-vous à parcourir 5 villes et à combattre d'innombrables monstres (plus de 125 différents) pour retrouver l'épée de l'unité et ramener la paix à Mendor.

Avec un scénario d'un classicisme écoulé, Granslam arrive à faire des merveilles : le monde de Mendor



Mince, la photo est floue.

vivait en paix, protégé par 7 épées magiques. Mais un traître aurait réussi à faire disparaître la 7^e épée, dite de l'unité, et les forces du mal s'apprentent à ravager Mendor. Pour gagner vos titres de noblesse, il vous faut donc retrouver la fameuse épée. Tout dans *The sword* est classique, des races que l'on peut incarner (elfes, demi-elfes, nains...), aux métiers des personnages (mage, voleur, ranger...), en passant par les monstres (orcs, gobelins...) ou les énigmes (trouver telle clé pour ouvrir telle porte...). L'ambiance rendue est vraiment très proche de celle de *Dungeons and dragons*, mais par contre, jamais un jeu de rôle sur Amiga n'a été aussi beau. La magie tient



Super cette carte d'identité !



une grande place dans le monde de Mendor, et plusieurs options bien pratiques (carte automatique...) vous permettront d'aller loin dans le jeu sans que cela devienne fastidieux. Pour arriver à progresser, il faut savoir poser les bonnes questions aux bonnes personnes, mais avant, il faut les trouver... On attend avec une impatience non dissimulée le test définitif de la chose...



Combien pour ton bouclier ?

LOGICIELS

Extraits de notre liste de prix.

OCTAMÉD le séquenceur de musique	600
AZUR ou GED+ORTHO	330
BLITZBASIC 2.1	420
DIRWORK	600

MATÉRIEL

Extraits de notre liste de prix.

AMIGA 1200 + MAGIC/ADFI PACK	3150
idem +HD 170 MO + Scala	3940
AMIGA 4000 + MAGIC/ADFI PACK	18900
AMIGA OS 3.1 (ROM + manuel VF + disquettes)	890
ÉCRAN MICROVITEC (Multiscan)	2290
MTEC 1230 42 MHZ MO	1350
BLIZZARD 1230 50 MHZ	1510
1260 MMU FPU	5400

Téléphone
Télécopieur
Modulateur/démodulateur
Courrier électronique

33+ 04 73 93 77 31.
33+ 04 73 34 05 15.
33+ 04 73 34 07 57.
adfi@ramses.fdn.org

Éditions A.D.F.I.

La force créatrice en action.

Résidence les Cottages, 83 rue André Theuriet
F-63000 Clermont-Ferrand.

Frais de gestion livraison en 48 heures

Contre-remboursement

Après accord téléphonique 110 F
24h/24h, 7j/7, 100% satisfaction

Après accord téléphonique 110 F
24h/24h, 7j/7, 100% satisfaction

CRÉATIONS A.D.F.I.

IMPRESSION

Pilote Stylus-Esc/P2-LQ-Canon.

Le pilote d'impression simple, rapide, efficace. Parfaitement intégré au Workbench. 190 F.

PEDAGOGIE 3 1/2-11 ANS

Décollages

Collages, coloriage, découpage, puzzle... Aide en ligne vocale. Défaire-refaire illimités. Etc. 290 F.

Thèmes pour Décollages

L'espace. 95 F.
Lettres, chiffres et symboles. 95 F.

COURS DIVERS

Annabella GFA

Cours complet en 7 disquettes. Nécessite la possession du GFABasic. 320 F.

Jennifer Amos

Cours complet en 5 disquettes. Nécessite la possession de AmosBasic ou Pro. 200 F.

UTILITAIRE

A.B.E.

Le logiciel de référence pour tout ce qui concerne la réparation, l'édition, la modification et la compréhension des supports de masse (disquettes et disques durs). Simple, complet et efficace. A.B.E. travaille en 7 passages. 570 F.

PROGRAMMATION

HiSoft Devpac 3.50*

Aide, macro-instructions, dictionnaires, fichiers d'inclusion, cours complet de programmation, guide de style, conseils... (5^{ème} mise à jour de la version 3.50, 2^{ème} édition du manuel). 795 F.

Encyclopédie A.D.F.I.

Ouvrages de référence. Chaque tome comprend un livre et des programmes et utilitaires sur disquette. Tome 1 Exec. 320 F.

DEBUTANTS

Workbench & Système

Tout ce que vous devriez savoir sur tout le Workbench. 190 F.

ADAPTATIONS A.D.F.I.

FONTES

TypeSmith

C'est la référence du tirage papier et écran. Création et conversion de fontes aux formats Bitmap, Adobe, Compugraphic, PostScript, TrueType, Vectorist... en un clin d'œil. Livré avec ConvertProDraw, FontDownloader. 1290 F.

MISE EN PAGE

PageStream

Ce logiciel de référence de la mise en page est livré avec un éditeur de texte, un éditeur d'image et un téléchargeur de fontes. C'est enfin la P.A.O. comme vous l'avez imaginée. 2490 F.

Slam tilt

21st Century

L'Amiga deviendrait-il un succédané de flipper pour le salon ? On serait tenté de le croire quand on voit le nombre toujours croissant de jeux de ce type qui déboulent sur nos machines. Sans renouveler le genre, 21st Century a fait appel à une nouvelle équipe de développement, Liquid dezin, pour nous proposer quatre tables aussi rafraîchissantes que possible.

En attendant *Pinball prelude*, qui devrait réellement rafraîchir le genre grâce à un scrolling multidirectionnel, *Slam tilt* s'affiche comme étant la compilation de tables de flippers la plus aboutie actuellement. Pour faire les choses bien, le moteur déjà éprouvé et sans surprise des flippers 21st Century précédents (*Pinball mania*, *Pinball illusions...*) a été livré à une

nouvelle équipe de développeurs dont la mission était claire : faire preuve de plus de créativité et de plus de punch pour redonner aux joueurs le goût du flipper à la 21st Century. Le résultat, c'est quatre tables absolument superbes, bien qu'un peu sombres, avec presque une cinquantaine de modes de jeu différents (dont beaucoup de petits jeux "bonus") et cin-

quante minutes de musiques endiablées. Rien à dire, mission accomplie !

Chacun sa table

Les tables sont toutes semblables sur le principe (après tout, ce sont des flippers non ?), avec chacune des Skill Shots lorsque vous lancez la bille, des multi-bonus, des multi-billes, des extra-balles et des objectifs à atteindre pour gagner le maximum de points. Bien évidemment, elles n'en sont pas moins toutes différentes, les skill shots étant différents d'une table à l'autre, les modes objectifs également. En fait, il faut beaucoup de pratique (et avant, de lecture) sur chaque table pour savoir précisément ce qu'il faut y faire, et à quoi correspondent

les messages qui apparaissent à l'écran. Nous ne saurions donc trop vous conseiller de lire le manuel (en français, si, si...) et plus précisément les quatre ou cinq pages qui se rapportent spécifiquement à votre table préférée.

A vrai dire, au départ, il est difficile de savoir par quelle table commencer, car elles sont toutes aussi belles les unes que les autres, et surtout aussi passionnantes...

Nous vous conseillons donc de choisir une table (celle qui vous plaît le plus visuellement parlant) et de vous y astreindre le temps de la maîtriser parfaitement avant de passer à la suivante. Non seulement cela augmentera la durée de vie globale de *Slam tilt*, mais vous prendrez plus de plaisir à y jouer car vous maîtriserez mieux les tables. Et au moins, quand vous vous disputerez avec vos amis pour savoir quelle table est la meilleure, vous aurez plus d'arguments à mettre en avant.

A l'ouest, rien de nouveau

Ceci étant, si les tables sont vraiment superbes et très agréables à jouer, le moteur n'a pas vraiment changé. Le scrolling s'effectue toujours de façon verticale, il faut toujours un Amiga AGA, le changement de résolution (pour afficher toute la table quand vous



êtes en mode multi-billes) peut toujours se faire de façon automatique, mais le mode haute résolution est un peu "sensible"... En fait, ce qui est vraiment très amusant, ce sont les petits jeux bonus, les "missions" qu'il vous faut remplir pour gagner des points, le tout étant rendu extrêmement vivant grâce aux animations (pas très belles, mais bon...) en haut de l'écran. Ainsi, dans la table Ace of Space par exemple, en plus de cinq modes "courts" (attaque extra-terrestre, sabre de lumière, planète morte, marcheur, motos de course) et un mode "final" (détruisez l'univers !), vous avez quatre missions à remplir : champ d'astéroïdes, course spatiale, pénétrer le réseau, mission blam ! Dans la mission champ d'astéroïdes, vous devez détruire la ceinture d'astéroïdes se trouvant devant votre vaisseau (vous êtes Buzz l'éclair !). Chaque astéroïde détruit vous rapporte 5 000 000 de points, et pour le détruire, il faut tirer dans la trappe à billes Space station, dans la trappe à bille supérieure ou dans la trappe à billes Mode. En plus à chaque fois que vous détruisez un astéroïde, la valeur de l'astéroïde suivant augmente de 500 000 points. Vous trouvez ça fou ? Et quand on sait que pour chaque table il y a une douzaine de modes de ce type !

Vive les modes !

Dans certains cas, les modes de jeu bonus sont complètement en vidéo, et vous n'avez rien à viser sur la table en elle-même. Par exemple, le mode lancer de couteau de la table Pirate, vous ne jouez que sur le panneau d'affichage. Dans ce mode, vous lancez des couteaux sur des pirates ennemis dont le bateau est bord à bord avec le vôtre, le tout en évitant les boulets de canons qu'ils vous envoient... Vous vous déplacez en utilisant les touches flippers et en lançant des couteaux avec la touche Entrée. Si vous éliminez tous vos adversaires, vous gagnez une extra-bille, cool non ? En ce qui



concerne les modes multibilles aussi, c'est géant, puisque plusieurs modes (désolé pour les répétitions, mais c'est le seul terme adéquat) sont disponibles. Dans le cas de Pirate, pour le reprendre, il y a le multibilles crocodile à deux billes, le multibilles tempête à trois billes pour un jackpot, le multibilles bataille à trois billes dans lequel il faut couler les vaisseaux ennemis, et enfin le multibilles mutinerie à quatre billes....

Quatre tables pour le prix d'une

En définitive, qu'il s'agisse de Mean machines, avec son ambiance bolides de course, de Demon, la table la plus "dénudée", de Ace of space, complètement cyber avec ses rampes dans tous les sens, ou de Pirate, avec ses multibilles effarantes, *Slam tilt* propose vraiment des tables pour tous les goûts. On regrette juste de ne pas avoir droit à un scrolling multidirectionnel, et que le moteur utilisé soit toujours le même, ne permettant pas toujours d'avoir une visibilité

excellente pour viser, mais les tables sont vraiment très amusantes à jouer et la jouabilité de l'ensemble est assez remarquable. Si le genre vous branche, c'est un indispensable...

Gem



Le coin du demi-bogue

Évitez de changer les touches qui servent à contrôler les flippers, car même si c'est possible, vous risquez de ne plus pouvoir jouer correctement. En effet, lors du test, nous avons choisi d'utiliser les touches "q" et "m" pour flipper, et il devenait alors impossible de réaliser des fourchettes correctes, les touches s'auto-annulant l'une l'autre...

AMIGA AGA

Flipper

GRAPHISME	18
ANIMATION	18
JOUABILITÉ	17
SON	18
DURÉE DE VIE	18

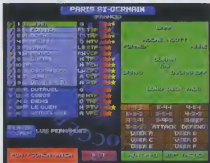
Nombre de joueurs : 1 à 8
Installable sur disk dur : oui
Langue : français
Nombre de disks : 5
Disponible sur : -

94%

Sensible World of Soccer 95-96

Sensible Software

Au début, il n'y avait rien... Puis, un jour, Dieu inspira les développeurs de Sensible Software et ils créèrent Sensible Soccer. Quelques temps après, ils en firent tout un monde, et voilà maintenant la toute nouvelle édition de Sensible World of Soccer. Plus qu'une remise à jour, on y trouve quelques nouveautés. A découvrir...



On aurait aussi pu prendre l'Om.

Sensible World of Soccer 95-96, comme ses prédécesseurs, est un jeu d'arcade et de gestion basé sur le sport préféré de plus de la moitié de la population mondiale : le football. Le principe de base est simple, mais complet : vous pouvez tout faire, ou presque... Que vous préférerez jouer un seul match en étant joueur, ou faire toute une carrière (de 20 saisons) en tant qu'entraîneur sans jamais toucher une balle, vous pouvez le faire ! Pour ceux qui ne connaissent pas encore ce type de jeu, sachez qu'en général, les développeurs passent au moins autant de temps à mettre une base de données au point qu'à travailler sur le moteur graphique du pro-

gramme en tant que tel. Et Swos 95-96 n'échappe pas à la règle, puisque plus de 26 000 joueurs réels sont recensés et "qualifiés", que 1500 clubs et équipes nationales sont représentés au fil de 146 compétitions prédéterminées...

Encore plus Sensible

Comme auparavant, vous pouvez choisir de jouer seul ou à plusieurs (jusqu'à 64), chaque joueur entraînant (et pouvant jouer) pour plusieurs équipes. Le plus long, mais le plus passionnant étant de jouer seul une "carrière" en 20 saisons qui vous permet de gérer une ou plusieurs équipes, de devenir entraîneur international et de mener vos joueurs sélectionnés au fil du temps en finale de la coupe du monde ! Chaque joueur de votre équipe (ou des autres équipes) dispose de capacités dans sept compétences bien précises : la passe, les têtes, les tacles, le contrôle, la puissance, la vitesse et la "finition". Ensuite, et c'est aussi nouveau, la jouabilité sur le terrain a été rendue plus réaliste. Ainsi, selon qu'un joueur a ou n'a pas la balle au pied, il peut faire différentes choses : tacle si la balle est sous le niveau de la ceinture, essayer de faire une tête si elle est au-dessus de la ceinture, passer la balle à un autre joueur (en appuyant sur le bouton de tir rapidement), ou tirer un boulet de canon (en appuyant plus longtemps). Bien entendu, ils essaient aussi de dribbler, de faire des interceptions... comme dans un vrai match. Pour faire plus "vrai", le ballon n'est pas collé aux pieds de votre joueur, et il est parfois difficile d'en garder le contrôle, lors d'un virage par exemple. Vous pouvez, quand vous pensez que votre équipe

D'autant qu'on peut se faire virer si on reste trop longtemps dans le rouge... Mais comme à la télé aussi, les joueurs sont ridiculement petits : pas plus de 15 pixels de haut sur 4 ou 5 de large, et cela rend les choses assez confuses, pour ne pas dire floues, surtout quand on cherche à faire une tête ou un tacle. Et comme à la télé, on ressent parfois comme une immense frustration à voir ses joueurs préférés faire l'inverse de ce qu'on aurait voulu qu'ils fassent !

En bref, à moins d'être très habitué à Sensible et confrères, Swos 95-96 plaira sans doute plus aux gestionnaires qu'aux joueurs, car la jouabilité en est alors limitée. Néanmoins la base de données très complète permettra aux vrais fans de se faire plaisir... Ils n'auront pour cela qu'à regarder les différences entre un joueur européen de première division et un joueur nord-américain !

Gem



Avouez qu'ils sont petits !



On aurait dû prendre l'Om !

Tous les Amiga	
Arcade/gestion de foot	
GRAPHISME	15
ANIMATION	17
JOUABILITÉ	16
SON	15
DURÉE DE VIE	19
Nombre de Joueurs : 1 à 64	
Installable sur disk dur : non	
Langue : anglais	
Nombre de disks : 2	
Disponible sur : -	

86%

Presque comme à la télé

C'est vraiment incroyable, parce qu'on se croirait vraiment comme devant sa télé, avec l'interactivité en plus (NDLR : et les deux gars en moins).

NF=Notice Francaise VF=Version Francaise

FRAIS DE PORT, CONDITIONNEMENT ET TVA INCLUS!

PRIX - Pfrs

[illegible]

Il était une fois, avant Doom...

Depuis peu, les doom-likes sont apparus sur Amiga, avec à leur tête le fameux *Alien breed 3d*. Mais vous souvenez-vous des excellents jeux qui préfiguraient les jeux d'action en 3D, comme *Alien breed II* ou *The chaos engine* ? Souvenirs, souvenirs...

Ha ! Les premiers jeux en 256 couleurs... A sa sortie, *Alien breed II* de Team 17 a fait sensation car c'était



l'un des premiers jeux Aga, donc spécifiquement conçus pour les 1200 et 4000. Le principe du jeu est semblable à celui des productions plus récentes, à savoir : massacrer des aliens. En effet, après plusieurs années sans problème, une colonie humaine finit par ne plus donner de signe de vie, charge à vous et à votre coéquipier d'aller enquêter, et accessoirement de blaster du monstre. Pour ce faire, vous pouvez jouer seul ou à deux en même temps sur le même écran, récupérer des armes et de l'argent qui vous permettra d'acheter du matériel en vous branchant sur des terminaux. Ca ne vous rappelle rien ? Allez... Franchement, c'est tout pareil qu'*AB 3D*, sauf que c'est en 2D vue de dessus au lieu d'être en (fausse) 3D, et que c'est hyper fin mignon tout plein. Les missions sont nom-



Ça pulse...

breuses et passionnantes (saboter des générateurs, récupérer des objets...) et surtout, elles ne manquent pas d'action.



C'est le Chaos !

C'est le chaos

Autre jeu très ressemblant sur le fond et sur la forme, *The chaos engine* (en attendant le 2) de Bitmap brothers/Renegade. Certes, la vue est un peu différente, s'approchant plus de la 3D isométrique, mais c'est une des seules différences réellement notables. Disponible en versions 128 et 256 couleurs,



Ça sort de partout !



Dans Chaos, améliorez vos hommes.

Chaos engine vous permet, comme *AB II* de choisir jusqu'à 2 personnages (mais parmi six cette fois) si vous êtes deux à jouer en même temps, et de débayer votre chemin à l'aide d'armes de plus en plus puissantes. Au fil du jeu, vous pouvez même améliorer à coup de brouzoufs les caractéristiques de vos personnages. L'action est particulièrement prenante et c'est hyper sympa à deux en même temps.

Toujours verts...

Vraiment, *Alien breed II* et *Chaos engine* n'ont pas pris une ride, et si vous ne les connaissez pas encore, débrouillez-vous comme vous voulez, mais procurez-les vous. Si vous les avez déjà, vous trouverez bien le temps de les sortir du placard. Ah... si seulement tous les mois, on avait au moins deux jeux de cette qualité à tester...

Gem

Alien Breed II

Team 17

Testé dans Dream N°2

91%

Chaos engine

Bitmap brothers/Renegade

Testé dans Dream N°3

86%

Tel (1941) 6/21-931463 Fax (1941) 6/21-931463

Trucs et astuces sont dans une galère...

Le mois dernier, vous avez eu droit à la fin de la solution de *Dungeon master II*. Ce mois-ci, en une seule et unique page, nous allons vous donner de quoi tirer encore meilleur parti de vos jeux préférés...

18 : STATIPAUSE	20 : DOITNOW
23 : SHIPDECK	25 : GLOBOFF
26 : BEHAVE	28 : SHADOW
29 : MAXFUEL	30 : PELPAY
31 : DOMINO	32 : STEERDART

Fears



Voilà un truc que nous n'avons pas essayé nous-mêmes, mais dont on nous affirme qu'il marche. Pour disposer de plus de vies et de munitions, prenez l'arme numéro 1, et chargez-la avec 18 munitions. Mettez-vous sur de la lave, et avant de trépasser, appuyez sur la touche Help. Quand vous recommencerez, vous gagnerez de la vie et des munitions en appuyant à nouveau sur la touche Help. Méga-cool non ?

Death mask

Allez hop, voilà 23 codes pour Death mask, dans l'ordre d'arrivée :

52385	22428
84843	22087
38641	06395
33224	25527
48962	65074
62438	28283
85325	10769
25324	43542
62156	84678
57093	29264
47446	75330
82855	

Alien breed 2

Puisqu'on vous en parle des oldies but goodies ce mois-ci, avec notamment AB 2, voilà quelques codes :

2 : 353828	3 : 108383
4 : 370101	5 : 982822
6 : 847464	7 : 737373
8 : 928112	9 : 267364
10 : 193831	

Alien breed 3D

Encore quelques codes...
10 BDIOCEPLKNPLHBB



10 bis DGAENDOKPJLNHEFD
11 HKIOCGPLGDMMBKEF
12 JNIMDLGCEJMJHN
13 MDIGOEOLBDEEDNFB
14 MOKGPJLIFGEIMHK
15 LLKOPHPDDNNBNOOC
16 OHCEKKPPFKFBFJEM

International karate plus

Dans ce jeu antédiluvien, pour devenir invincible, il faut se faire assommer tout en appuyant sur la barre d'espace, puis sur le bouton de tir du joystick. La touche T peut également se révéler fort utile.

Fire and ice

Pour disposer de vies infinies, il paraît qu'il suffit de taper COOL puis entrée, mais nous ne sommes sûrs de rien, n'ayant pas pu tester cette astuce...

Final blow

Pour disposer d'énergie infinie, faites "pause" puis appuyez 6 fois sur F10. En mode 1 joueur, appuyez sur F2 pour faire perdre de l'énergie à votre adversaire, et en mode deux joueurs, F1 fait perdre de l'énergie au joueur 1 et F2, au joueur 2.

Monkey island 2

Appuyez sur Alt et A en même temps pour avoir droit à la séquence de fin.

Pinball fantasies

Tapez (avant de mettre le nombre de joueurs) : EARTHQUAKE pour désactiver le tilt, VACUUM CLEANER pour remettre les scores à zéro, HIGHLANDER pour ralentir la bille, et FAIR PLAY pour tout remettre dans l'ordre.



N'hésitez pas à nous faire parvenir vos trucs et astuces à *Dream - Astuces, 21, rue Notre Dame de Nazareth 75003 Paris*

Worms



Ils sont mignons tout plein chez Team 17... Saviez-vous qu'il existe trois niveaux secrets ? Pour y accéder, il suffit, selon nos sources, de taper Worms, Ocean ou Team 17 lorsque vous choisissez votre tableau. Si vous choisissez Worms, vous combattrez sur un terrain dont la forme rappelle celle du mot WORMS. En tapant Ocean, vous aurez un terrain en forme d'OCEAN, et en tapant Team 17 vous aurez... Et non, vous n'aurez pas un terrain en forme de TEAM 17, mais une photo des six développeurs de la chose. Avouez que vous ne vous y attendiez pas... Sinon, toujours sur Worms, vous pouvez essayer de taper TOTAL WORMAGE depuis l'écran principal, vous verrez bien ce que ça fait...

Zeewolf 2

Aloors, vous commencez à avoir des problèmes sur Zeewolf 2 ? Un p'tit coup de main peut-être ?

9 : STAG 11 : KRAKEN
14 : STATION 16 : GBULL



JESSICO



COMPILATION

AWARD WIN. PLAT. 230
ELITE 2 - CIVILISATION
+ LEMMINGS

AWARD WIN. GOLD. 230
ELITE PLUS + ZOOL
+ SENSIBLE SOCCER
+ J. WHITE SNOOKER

ACID ATTACK A1200. 225
GUARDIAN + ROADKILL
SKIDMARKS 2

SOCCER STAR 96. 230
FIFA - KICK OFF 3
ON THE BALL - P. M. 3

JESSICO SPECIAL 1. 220

DOUBLE DRAGON 3
+ DRAGON FLIGHT
+ NIPPON SAFES

JESSICO SPECIAL 2. 220
CHICAGO 90 + SUPER SKI
+ HIGHWAY PATROL
+ LUNAR + VETERAN

JESSICO SPECIAL 3. 200
XMAS LEMMINGS 94
+ XMAS LEMMINGS

HELP. 220
COOL SPOT + PUSH OVER
HUMANS + SENSIBLE SOCCER
DESERT STRIKE + ROAD RASH

COMPILATION

CORE A1200. 225
BANSHEE + HEIMDALL 2
SKELETON KREW

GREMLIN 4. 180
LOTUS + PREMIER MANAGER
SPACE CRUSADE + ZOOL 2

MEGA PACK AG. 180
MI 29 + DIZZY ADVENTURES
+ BNX SIMULATOR + TENNIS
+ JOY. KONIX SPEEDKING

JEUX AG1200

ACID ATTACK COMPIL. 225
ALADIN FN 205
ALIAN BREED 3D NF 195
ALIAN BREED 3D 2 195
ATROPHY 195
BANSHEE NF 120
BLITZ BOMBERS 195
BOODNET NF 225
BREATHLESS NF 225
BRIAN THE LION 120
CHAOS ENGINE 2 225
CLOCK TALK 195
CORE COMPILATION 190
DUNGEON MASTER 2 EF 200
EXILE 225
EXTREM MACING 195
FEARS 175
FIELDS OF GLORY 125
FIFA 150
GLOOM DELUXE 150
GLOOM DATA DISK 120
HUMANS 3 205
JUNGLE STRIKE 225
KICK OFF 3 EURO VF 190
LEADING LAP 225
LEMMINGS 3 205
MICROLYTE WARRIORS 195
OSCAR 80
PINBALL ILLUSION NF 195
PINBALL MANIA 225
PINBALL PRELUDE 215
PINBALL RACING 2 EXT 185
POLE POSITION 195
ROAD KILL 125
RO LION 225
SHADOW FIGHTER 150
SIMON THE SORCERER NF 155
SLAM TILT 195
SOCCER STARS 96 COMPIL 235
SPERIS LEGACY NF 195
STAR CRUSADER NF 225
STRIP TOP 150
SUPER SKIDMARKS 150
SUPER STREET 195
FIGHTER 2 TURBO 225
THEME PARK 225
TOWER OF SOULS 225
TRACUSIT MANAGER 2 150
UFO 150
ULT. SOCCER MANAGER 225
WATCH TOWER 195
XPS 195

ACCESSOIRES

AG 600 & 1200

ACTION REPLAY A1200 470
EXT 1 MO A600 350
EXT 1 MO A600 + HORN 460
EXT 1 MO A1200 + HORN 460
BARETTE A40 72 PIN 470
EXT 1 MO A1200 650
EXT 1 MO A1200 990
LECTEUR INTERNE 350
INTERFACE CDROM ATAPI 390
INTERFACE CDROM SCSI 450
CARTE ACCEL. MTEC + MMU
6800 28 MHZ 850
68030 28 MHZ 1150

DIVERS AMIGA

ADAPTEUR 4 JOY 100
ALIMENTATION 390
BOITIER 90 DSK 59
DISK 3.5" DFID 35
DISK 3.5" DFID 40
ETIQUETTES 3.5" X100 40
EXT 512K A500 220
EXT 512K A500 + HORN 220
EXT 1 MO A500 375
INTERFACE MIDI 390
3+1 CABLES 199
LECTEUR INTERNE 320
LECTEUR EXTERNE 360
LECTEUR CDROM 360
2X ATAPI 890
4X ATAPI 1990
2X SCSI 1150
4X SCSI 1790
DISK NETTOYAGE 3.5" 50
MICRO KIT NETTOYAGE 150
SCANNER 560 TONS 890
SOURIS 560 DPI 120
SOURIS 99
SWITCH SOURIS/JOY 150
PROLONGATEUR JOYST 40
TRACK BALL 185
ADAPT. ANALOG. JOYST 55

JOYSTICKS AMIGA

JOYPAD PRO A1200/CD32 155
KONIX SPEEDKING 100
KONIX SPEED. AUTOFIRE 100
KONIX NAVIGATOR 105
MEGA JET 135
JOY FIGHTER 100
JOY PEDALIER 90
QJ TURBO 2 90
FREEWHEEL VOLANT
(DIGI/ANA) 120



ACTION REPLAY

Notée en France

A1200...470 F

JEUX CD32

ACID ATTACK COMP. 230
ALIAN BREED 3D 230
ALIAN BREED 3D 2 230
ALL TERRAIN RACING 190
ATROPHY 190
BANSHEE 190
BLITZ BOMBERS 190
BRUTAL FOOTBALL 60
CANNON FODDER 190
CORE CD32 BUNDLE 2 180
CYBERPUNK 190
EXTREME RACING 190
FEARS 190
FIELDS OF GLORY 90
FOOTBALL DIRECTOR 3 230
GLOOM 2 190
INTERN SENSIBLE SOCCER 190
JAMES POND 3 90
MICROLYTE WARRIORS 190
NICK FALDO GOLF 99
LEMMINGS 190
ODISSEY 230
PINBALL ILLUSION 190
ROAD KILL 190
SPERIS LEGACY 230
STAR CRUSADE NF 230
SUPER STREET 190
SUPER LEAGUE MANAGER 190
SUPER SKIDMARKS 190
SUPER STREET 190
FIGHTER 2 TURBO 230
THEME PARK 230
TURBO 230
WATCH TOWER 230
WORMS 230

CD ROM AMIGA

17 BIT 512 DIMENSION 199
AMIGA TOOLS 1.2 OF 3 155
AMINET 6.7 & 8.0 U 10 99
AMINET SET 1 0 U 2 239
ASSASSINS 1 0 U 2 239
MASTERS OF CHAOS 120
BEST OF AMIGA SCENE 69
CINEMA STUDIO 190
CLIP ARTS 120
ERIC SCHWARTZ 179
FONTS 199
FRESH FONTS 1 0 U 2 159
ILLUSIONS ON 3D 119
LIGHTWAVE ENHANCER 239
MAGIC ILLUSIONS 199
MAXON CINEMA 4D 319
MEGATHIS 1, 2, 0 U 3 119
MULTIMEDIA TOOLKIT 199
PHOTO LITE 199
PHOTOGENICS 1.2 VF 599
WORKBENCH ADD ON 159
WORLD OF AMIGA 199
WORLD OF A1200 199
WORLD OF SOUNDS 110

JEUX AG

A10 TANK KILLER 150
ALL TERRAIN RACING NF 220
AWARD WINNERS GOLD 230
AWARD WINNERS PLAT. 230
BATTLE ISLE 93 VF 190
BLACK CRYP. 150
BREACH 3 150
CANNON FODDER 2 NF 150
CHAMP. MANAGER 2 220
CIVILISATION NF 150
COLONISATION 150
DUNE 2 150
EMPIRE SOCCER VF 220
EXILE 150
FOOTBALL DIRECTOR 3 190
FRONTIER ELITE 2 220
INDY 4 FATE OF ATLANTIS 150
INDY LAST CRUSADE 120
HAWANA B. M. LION VF 190
HELP COMPILED 190
HISTORY LINE VF 260
JESSICO SPECIAL 1 220
JESSICO SPECIAL 2 220
LORD OF REALMS VF 240
MANCHESTER UNITED
PREMIER LEAGUE VF 120
MEGA PACK KONIX 180
MICROPORE GOLF 180
NORD & SUD VF 240
ODISSEY 240
PINBALL PRELUDE 220
PLAYER MANAGER 2 150
PREMIER MANAGER 3
DELUXE EDITION 150
POLE POSITION 190
RUFFIAN 190
SENSIBLE GOLF 220
SENSIBLE WORLD
OF SOCCER 96 195
SETTLERS 220
SHADOW FIGHTER 220
SIM LIFE (LSNO/WB) 3 VF 90
SIMON THE SORCERER NF 150
SPACE HULK 150
SUPER SKIDMARKS 150
SKIDMARKS DATA 150
SOCCER STARS 96 195
SUPER TENNIS CHAMP. 190
THEME PARK 250
TORNADO 150
TOTAL FOOTBALL 120
TOWER ASSAULT 190
UFO 150
ULTIMATE PINBALL 250
ULTIMATE SOCCER
MANAGER 220
ULTIMATE SOCCER
MANAGER DATA 90
VIROCOPTER 90
WORLD CLASS RUGBY 95 150
WORLD OF GOLF 190
WORMS 220
ZEEWOLF 2 NF 260

SOURIS WIZARD

560 DPI / 3BOUTONS
120 Frs

BUDGET AG

A320 NORTH AMERICAN 120
ALFRED CHUCKEN 120
BATTLE OF BRITAIN/F16 120
CAMPAIGN 2 120
CANNON FODDER 120
CART ENGINE 120
COOL SPOT 120
CYBERPUNK 120
D DAY 120
HAWANA B. M. LION VF 190
JESSICO SPECIAL 3 90
ENTITY 120
EXCELLENT GAMES 120
FIELDS OF GLORY NF 120
RISE OF THE ROBOTS 120
FURY OF THE FURIES 120
GUNSHIP 2000 VF 120
HEIMDALL 2 120
JESSICO SPECIAL 3 90
LEGACY OF SORASIL 120
LION HEART 120
LOST WIKINGS 120
MIC29 SUPER VULCUM 120
NICK FALDO GOLF 120
NIPPON SAFES VF 90
OM SUPER FOOTBALL 120
PRO TENNIS TOUR 120
PUGSY 120
QUATRO ADVENTURE VF 120
QUATRO FIGHTER V3 120
RISE OF THE ROBOTS 120
SENSIBLE SOCCER 92/93 120
SOCCER KID 120
SYNDICATE 120
TENNIS CUP 2 120
TERMINATOR 2 120
UFO NF 120

CDX AMIGA

ASIAN DREAM GIRLS 1 150
ASIAN DREAM GIRLS 2 150
ASIAN PLEASURES 1 150
ASIAN PLEASURES 2 150
ASIAN PLEASURES 3 150
ASIAN PLEASURES 4 150
ORIENTAL FANTASIES 1 160
ORIENTAL FANTASIES 2 160
ORIENTAL FANTASIES 3 160
SCANDINAVIAN GIRLS 1 160
SCANDINAVIAN GIRLS 2 160
SCANDINAVIAN GIRLS 3 160
SEXY SENSATIONS 150

JESSICO - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

36 155 JESSICO

EXPEDITION: COLISSIMO

93.84.84.98

TITRES Qte Prix Montant

Je joins un cheque ou mandat lettre 1605

Je paie a reception au facteur (reserve aux clients)

Je paie par carte bleue et je complete la ligne ci-dessous

NOM PRENOM

N° ET RUE

C. P. VILLE

TEL : SIGNATURE:

PAIEMENT A RECEPTION AU FACTEUR: TOTAL + 47F

EXPEDITION A L'ETRANGER: REGLEMENT PAR MANDANT INTERN. OU CB

EXPEDITION DOM-TOM OU ETRANGER: TOTAL + 36F

Voici une nouvelle rubrique qui est là rien que pour vous. Son but ? Très simple, vous permettre de poser vos questions concernant les jeux autrement que par Minitel, et d'obtenir des réponses.

Comment ça marche ? Hé bien, c'est très simple ; vous commencez par envoyer vos questions à Dream - Message in a bottle, 21 Rue Notre Dame de Nazareth, 75003 Paris. Dès que nous les recevons, nous les faisons paraître dans cette rubrique avec un numéro de référence du type 29-01 (Dream numéro 29, question numéro 1). Si un lecteur (vous ?) connaît la réponse, il nous envoie à la même adresse sa réponse en précisant la référence de la question à laquelle il répond. Par exemple : "Pour répondre à la question 29-01,..." . Cela permettra à ceux d'entre vous qui n'ont pas accès à un Minitel de poser les questions qui leur tiennent à cœur (qu'y'a-t-il de pire que de rester bêtement bloqué dans un jeu ?) tout en libérant les malheureux rédacteurs de Dream qui ne sont pas 1) omniscients, 2) chrono-élastiques, 3) facilement joignables. En bref, c'est votre page, faite par vous et pour vous. Il ne tient donc plus qu'à vous de la faire vivre aussi bien que vous faites vivre le Minitel d'ADream. Non mais.

Behind the iron gate



29-01. Qui peut aider Michel à sortir du premier niveau (et des autres par la même occasion) de *Behind the iron gate* après avoir activé la bombe ?

Loom

29-02. Benoît vous lance un SOS désespéré : "Comment passer la tornade dans Loom ? Je ne connais que les trois notes du départ."

Mortal kombat

29-03. Frédéric cherche à connaître toutes les fatalités de tous les combattants (pour

scorpion, il faut pousser deux fois le joystick vers le bas puis sur le bouton feu ; pour Radian, il faut aller vers l'avant, puis trois fois vers l'arrière avant d'appuyer sur



feu ; pour Sonya, c'est une fois vers l'avant, puis deux fois vers l'arrière et feu ; le coup de fin de cage, c'est trois fois vers l'avant puis feu... pour ceux qu'on connaît déjà).

Monkey island

29-04. Frédéric (encore !) voudrait savoir comment sortir de l'île aux singes.

Speris legacy

29-05. Roger cherche le moyen de récupérer l'objet caché dans de la glace dans la première ville, et le moyen de sortir de la deuxième.

Flight of the amazon queen

29-06. Stéphane n'en peut plus, il est sur le point de rendre l'âme si personne ne lui dit comment faire pour progresser dans la



fabrique du savant fou. Il a donné la babal-le au chien, mais ne sait pas quoi faire dans la bibliothèque...

Monkey island 2

29-07. Michel voudrait savoir comment récupérer les morceaux de cartes de Monsieur Rodgers et du boutiquier.

Beneath a steel sky



29-08. Guillaume est désespéré, il est dans le LINC, il a la balle et il a ouvert le sac, mais ne semble pas pouvoir faire autre chose. Comment peut-il s'en sortir ?

Frontier elite 2

29-09. Casper voudrait savoir s'il est possible de disposer de mieux qu'un hyperdrive de classe 7 et d'un moteur militaire de classe 3, et si oui, comment ?

29-10. Killer (?) n'arrive pas à avoir suffisamment d'hommes d'équipage pour faire voler son Puma clipper. Connaissez-vous un moyen d'enrôler des bougres dans des proportions supérieures à 2 ou 3 ?

Police quest 2

29-11. Bruce n'arrête pas de se faire tirer dessus quand il sort des buissons. Quelqu'un connaît-il mieux qu'un gilet pare-balles ?



Le nouveau 36-15 ADream est là !

Encore plus ébouriffant, furieux, sévère,
étonnant, dantesque !



Composez sans plus
attendre le 3615 sur votre
Minitel puis connectez-vous
sur ADREAM

Au sommaire :

Posez toutes vos questions
à la rédaction !

Rencontrez des centaines de passionnés de
l'Amiga et dialoguez avec eux !

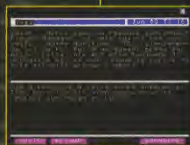
Echangez vos idées dans chaque domaine
d'utilisation de la machine !

Découvrez le sommaire du prochain numéro
ainsi que les dernières informations en
avant-première !

Téléchargez les dernières
nouvelautés sur Amiga !

Recherchez l'astuce de votre dernier jeu !

Recevez du courrier et écrivez aux journa-
listes de Dream...
et à la Dreamette !



Amiga Show 1996 Belgique

L'ÉVÉNEMENT !

Quand ?

Samedi 4 et Dimanche 5 mai 1996 de 9 heures à 19 heures

Où ?

Centre Culturel Wauterbos 1640 Rhode-Saint-Genèse
De la France, prendre l'autoroute Paris-Bruxelles. Dix kilomètres
avant Bruxelles prendre la sortie 15 Huizigen. Juste après la sortie
Halle prendre à droite et suivre les flèches vertes "Amiga Show" sur
8 kilomètres.

Comment ?

Entrée 35 FF ou 200 FB
Parking gratuit
Possibilité de restauration

Pourquoi ?

Pour découvrir les dernières nouveautés de l'Amiga.
Pour vous équiper en matériel, utilitaires, jeux, domaine public...
Pour rencontrer les acteurs du monde Amiga : revendeurs, presse,
artistes créateurs...
Pour acheter et vendre du matériel d'occasion

Qui ?

Plusieurs sociétés ont déjà confirmé leur présence :
Adfi, AlphaData/Supra, Almathera, Amiga city, Amiga products,
Amiga technologies, Buggss, Digital précision, Dream, Fds, Final
DP, Génération Amiga, Pixel art...

Organisé par
Digital Precision

Renseignements :

Digital Precision, 330 Chaussée de Jette,
1 080 Bruxelles, Belgique,
tél (19 32) 2 428 05 04, fax (19 32) 2 420 38 75.

Canon à découper : une boisson
offerte par Dream et Digital
à l'occasion de sa bon-
DREAM

Bédé Dream/Yann Serra



**Chronique
mélancomique d'un
premier amour**
(*Bidouille et Violette*)
par Hilaire

Les éditions Glénat ont enfin eu l'excellente idée d'éditer ce petit bijou. Paru il y a plus de 15 ans dans *Spirou*, *Bidouille et Violette* raconte tout le drame d'un amour instable entre deux adolescents qui ne cessent de se perdre et de se retrouver. Bien avant *Sombre*, cet album nous prouve qu'Hilaire, même jeune, a toujours été un magicien de la plume et de la tendresse. Incroyablement attendrissant ! Seul regret, quelques planches sont mal imprimées.



Rififi en Palombie
(*Marsupilami T10*)
Par Batem et Fauche

C'est un fait, Franquin a cessé depuis belle lurette de dessiner. Mais son style particulier n'a pas manqué de faire des émules, tels BarZ, 'Fane (*Joe bar Team*) ou encore Batem. Bien que plus proche du maître, Batem souffrait pourtant du trait le moins convaincant... Jusqu'à aujourd'hui ! Autre particularité de cet album, le scénariste Faure (*Lucky Luke*) s'est attaché à rendre l'histoire plus humaine que dans les précédents titres.

Music Dream/Rod



Mark Knopfler - Golden heart
Mercury

N'allez surtout pas croire que Mark Knopfler profite de cette première escapade solo pour faire un album de techno ou de reggae. Non, il continue sur sa lancée, celle de Dire straits ou des Notting hillbillies, tout en y ajoutant quelques nouvelles touches. Toutes les ambiances de cet album sont autant de références musicales appuyées par une équipe de musiciens surprenante : Sean Keane, Derek Bell des Chieftains, Paul Brady, Sonny Landreth, Vince Gill et son compagnon Guy Fletcher. Outre les titres rock aux envolées atmosphériques de guitare, *Golden heart* témoigne de l'attachement de Knopfler pour les musiques traditionnelles d'où les morceaux comme *Je suis désolé*, titre cajun en français, ou le folk celtique *A night in summer long ago*.

ROCK-HIP HOP-FUNK...

Beastie boys
The in sound from way out!
Capitol/EMI



Fan de Rage against the machine (voir ci-contre) et de Cypress hill, les Beastie boys opèrent depuis près de dix ans une fusion des deux styles. En attendant le prochain album studio, voici leurs meilleurs morceaux instrumentaux, débordement d'énergie, d'audace et de plaisir au rendez-vous, ce gang n'a pas fini de nous étonner.

ROCK

Almighty
Just odd life
EMI/Chrysalis



Quand un groupe comme Almighty, plus connu pour ses riffs rebelles que ses gentilles mélodies, décide de passer à la radio, cela donne un morceau comme *All sussed out*. Plus pop, *Just odd life* étale ses cuivres, harmonica et orgue hammond, mais n'en reste pas moins punky. Un changement de cap heureux, qui risque toutefois de dérouter leurs fans.

ROCK

Rage against the machine
Evil empire
Epic/Sony music



Vu comme le groupe le plus anticonformiste aux Usa, Rattm poursuit sa lutte contre toutes les subversions de la société américaine : télévision, détention et prolifération des armes... On les croyait finis, pourtant leur hard-core ravageur continue à réveiller les consciences par des phrases choc et une musique sans compromis.

ROCK

Tripping daisy
I am an alastic firecracker
Island



I am an alastic firecracker est déjà sorti il y a trois ans. Island, très intéressé par le groupe, vient de le rééditer en version remasterisée. Si vous ne connaissez pas ces texans électriques, voici une bonne occasion de les découvrir. Leur rock chauffé à blanc a une dimension spatiale fascinante, à la fois débordant d'énergie et très planant.

JAZZ

Ellis & Branford
Marsalis
Loved ones
Sony music jazz



Delilah, lulu, Louise, Stella, Alice... ce sont les femmes qui ont donné des ailes aux deux Marsalis : Ellis, le père, et Branford, le fils. A travers 13 classiques du jazz américain, ce duo intime, un piano où l'électrique Branford vient poser son sax, débordent d'émotion. Tous les amoureux seront sur la même longueur d'onde.

POP-ROCK

The posies
Amazing disgrace
Geffen



Entre chanson pop et rock noisy, The posies semblent avoir du mal à trouver leur voie. Pourtant, ce quatrième album réussit la jonction entre les voix claires et lumineuses et les guitares torturées. Un étonnant équilibre que vient renforcer des mélodies infaillibles comme sur *Daily mutilation* ou le Beatlesien *Fight it (if you want)*.

Ciné Dream/Mister B.

Mary Reilly de Stephen Frears

Américain (1848), avec Julia Roberts, John Malkovich, Glenn Close, George Cole, Kathy Staff.

Dans l'Angleterre du 19^e siècle, une jeune femme trouve une place de servante chez un riche médecin. A l'office, chaque soir, valets et cuisinières commentent les sorties nocturnes de leur étrange maître. "Il cherche un remède à son propre mal" dit l'un. Le spectateur, lui, en sait plus. Dès les premiers plans, il a lu la plaque, à l'entrée de la maison : Docteur Jekyll. Mary Reilly, l'innocente, traumatisée durant l'enfance par un père brutal, va découvrir des abîmes...

Sept ans après *Les liaisons dangereuses*, Stephen Frears se penche à nouveau sur la dualité de l'être humain et la fascina-



Pretty Mary.

tion pour le mal. Sans cesse, Mary passe des cuisines au laboratoire du Docteur Jekyll, traversant un inquiétant labyrinthe d'escaliers et de passerelles, et son voyage ressemble à une plongée dans l'incons-

cient. Superbement mis en scène, le film souffre d'un scénario un peu statique. Mais il captive par une ambiance oppressante, fruit du travail admirable du chef opérateur Philippe Rousselot.

Crying freeman de Christophe Gans

Américain, (1940), avec Mark Dacascos, Julie Condra, Tchéky Karyo.

Règlement de comptes sur les hauteurs de San Francisco. Un gangster japonais est exécuté par un étran-

la mort de son fils, et par le tueur lui-même...

Après *Léon*, *Crying freeman* prouve que les petits français peuvent sans rougir "monter" à Hollywood. Fondateur de la revue *Starfix*, Christophe Gans, signe ici son premier film. Inspiré d'une BD culte au Japon,

Crying freeman évoque un film de John Woo revue par un esthète raffiné. Ralentis, cadrages savants, images soignées, Gans joue le jeu à fond, avec un seul objectif : donner à son thriller le ton d'un opéra onirique. Un exercice de style brillant et prometteur.



Un faux air de Bruce Lee.

ge tueur au regard triste. Une femme peintre a assisté à l'exécution. La voici traquée par la police, par un puissant chef Yakusa qui veut venger

The birdcage de Mike Nichols

Américain, (1958), avec Robin Williams, Nathan Lane, Gene Hackman, Diane Wiest.

Prenez un film français à succès. Modifiez le titre. Réunissez un casting américain et lancez-le sur le marché. C'est le raisonnement qu'ont dû tenir les producteurs de *The birdcage*, remake intégral de *La cage aux folles*. Ils ont réussi un joli coup, puisque leur film fait un tabac aux Etats-Unis. Mike Nichols s'avère pourtant piètre copiste. S'il a plagié l'original plan par plan, il a cru bon d'ajouter une réplique qui est une véritable trahison. Albin (ici : Albert) enlève sa perruque face au sénateur réac et lui dit en gros : "vous savez, je suis tout à fait d'accord avec vos théories conservatrices". Voilà l'Amérique profonde rasurée. Mais tout l'esprit de la pièce de Jean Poiret - drôle et subversive - s'envole. En plus, la mise en scène est sans rythme et le casting absurde : il est évident que Robin Williams, qui est fait pour les rôles d'extravertis, devait jouer la folle. Ici, il semble ronger son frein. Un film pour rien.



Retour sur Terre (Mother Sarah T1)

par K. Otomo et T. Nagayasu

Il y a une vie après Akira. Telle est la démonstration de *Mother Sarah*, le nouvel album scénarisé par K. Otomo. Pour survivre au conflit nucléaire, les hommes se sont réfugiés dans l'Espace. Après 7 ans d'exil à bord d'une station orbitale, deux factions politiques se livrent une guerre sans fin et font du retour sur Terre un véritable cauchemar. Prise entre deux feux, Sarah est prête à tout pour retrouver ses enfants disparus. Sublime.



Les rêves (Les chroniques de Panchryslia T2)

par Ferry et Pombal

Panchryslia est une ville tout en or au-delà de Prague. Son entrée est gardée par un nain monstrueux au teint pâle, Isaac Louria. Les voyageurs désirant se rendre dans cette île magique pour y voir leurs vœux exaucés doivent impérativement prouver la pureté de leurs intentions. Sous peine de mourir noyés... *Les chroniques de Panchryslia* est un récit curieux où les rêves se mêlent innocemment à la réalité. On se prend très vite au jeu.

Shareware

82 rue de Saillay, 75014 Paris - Téléphone 01 47 35 55 53
 55 rue de Slez, 92000 Clichy - Téléphone 01 47 35 55 53
 Vente par correspondance uniquement - E-mail freed1@ibm.net

Les meilleurs Logiciels Freeware/Shareware

1 disquette gratuite en plus pour 8 achetées
 3 disquettes gratuites en plus pour 15 achetées

Commande de 1 à 9 disquettes = 12 Frs l'unité
 10 disquettes et plus : 10 Frs l'unité !

UTILITAIRES ET JEUX EN VERSION FRANÇAISE

SH2911 - Tagger v1.02 : Le premier logiciel de dessin qui dessine ! Il fait et édite des tags, le premier format de dessin universel qui rend l'histoire du dessin tel qu'il a été dessiné et non généré avec un image fixe. Inclut Disque dur conseillé. Distribué en Shareware Compensé 20 Fr (1) (2) (3).

SH2966A - Pack Antivirus : Les deux meilleurs anti-virus dans les versions 6.05 récentes. Virus Checker v3.00 & Virus ZUI v1.28 (V2) (3).

DPAT914 - Amniet v2.1 Demo : Excellent émulateur mini-Elm. Le maître en couleur sur l'écran de votre Amiga. Nécessite un modem ou un minitel + câble de liaison (2) (3).

SH2963a,b,c,d,e - Term v4.6 : Nouvelle version de ce merveilleux logiciel de communication. L'outil idéal pour vous connecter sur les BBS, courriel, Internet, etc. 5 disquettes. Disque dur requis. (2) (3).

SH29704 - SnapShifter v2.4 : Excellent version française de cet outil innovant de transfert qui vous permet d'envoyer n'importe quel fichier sur un 68020, 4 Mo de RAM, le Workbench 2.1 ou même l'Amiga 286. Nécessite un Mac & iOSGMac qui ne sont pas livrés. Localisé en Français. (2) (3).

SH29609 - Out v4.1 : C'est un programme de questions et réponses multilingue utilisable par des enfants car entièrement pilotable à la souris. La validation des questions peut être effectuée à partir d'un simple affichage de lettres. De nombreux sujets (géographie, histoire, sciences...) sont traités dans les fichiers des réponses. (2) (3).

DPAT1030 - AmigaTap v2.2 : Logiciel d'apprentissage à la souris. (2) (3).

SH1506 - Conrigo V2.0 : Permet de composer tous les verbes de la langue française à tous les temps et tous les modes. Il peut être exécuté en multilingue (un autre programme en français est en cours de développement). Distribué en Shareware Compensé 20 Frs (1) (2) (3).

SH2487 - MouseStick v1.0 : Permet d'utiliser pratiquement toutes les fonctions de la souris avec un joystick. Peut être utile pour les jeunes enfants ou les personnes handicapées. (2) (3).

SH29688 - PBase 1.2a : Base de données du format AmigaGloss. Logiciel d'indexation et de recherche des fichiers Shareware. (2) (3).

SH29166 - Synapse V2.0 : Base de données au format AmigaGloss. Logiciel d'indexation et de recherche des fichiers Shareware. (2) (3).

SH29151 - BlitzBank v1.53 : Puissant logiciel de gestion de comptes bancaires personnels. Mises à jour automatique des données. Fonctionne sous une 1.5 Mo de mémoire résidente, disque dur conseillé. Version Shareware. Version Française. (2) (3).

AVIS AUX AUTEURS

Vous êtes l'auteur d'un utilitaire, d'un jeu, d'un démo, d'un recueil de trucs et astuces, de documentations techniques, vous êtes graphiste, musicien, etc. Vous souhaitez faire connaître vos œuvres ? Vous pouvez faire figurer vos coordonnées de contact sur CD-ROM Amiga consacré au Top 500 Français. Les logiciels peuvent être en version complète ou limitée, mais impérativement avec une documentation en Français. Envoyez-nous vos créations au plus vite en joignant une autorisation de distribution pour le CD-ROM. Une présentation de votre création par l'index. Indiquez la configuration requise et éventuellement les librairies utilisées.

J188 - Derring-Do : Vous devez ramasser toutes les pommes sans vous faire étriper par les monstres. (1) (2) (3).

J189 - Suicide Machine : Des ennemis arrivent face à vous en masse... Allez-y avec votre visneur pour faire mouche. (1) (2) (3).

J190 - Tony & Friends in Kellogg Land : Jeu de plate-forme avec le célèbre héros de la marque de céréales. (3).

J192 - Internal Combustion : Course de trois voitures sur 2000 circuits différents. Au delà, le victorieux au championnat ! (2) (3).

J193 - Power Walls : Un excellent casse-briques qui concurrence sans problème le célèbre Megablast. (1) (2) (3).

J196 - Beetle Demo : Jeu d'arcade/réflexion. Le but est de collecter les lettres du mot "Beetle" à l'aide d'un pistolet. Cette version complète 30 niveaux. (3).

J197 - Boing 3.0 : Jeu de réflexion. Vous devez collecter des étoiles en jouant de la harpe. (1) (2) (3).

J198 - Blox : C'est à la fois un jeu de réflexion et un puzzle. (1) (2) (3).

J199 - Blox Extra Level : De nouvelles images pour le jeu Blox. Ici sur le thème du film "Le Roi Lion". (1) (2) (3).

J200 - Spring Time : Jeu d'arcade en 3D. Vous devez passer du petit bonhomme qui doit traverser les plaines... (1) (2) (3).

J203ab - Xerion : Le but est de protéger votre vaisseau des attaques ennemies des envahisseurs. (1) (2) (3).

J204 - Power Battle : Le but est de détruire l'adversaire qui cherche à en faire autant. (1) (2) (3).

J205ab - Jet Set Willy : L'adaptation du jeu de Jet Set Willy. (1) (2) (3).

J206 - Zaxxon : Adaptation d'un classique du Commodore 64 et console CBS. (1) (2) (3).

J207ab - Mad House : Jeu d'aventure en deux dimensions. (3).

J210 - Doctor Stange 2 : Jeu de plate-forme. Il faut trouver toutes les lettres pour pouvoir passer de tableaux en tableaux... (1) (2) (3).

J211ab - Hyperace : Course de voitures de 1 à 4 joueurs sur 12 circuits. (2) (3).

J212 - GlassBack 2 : Jeu de plate-forme. Vous devez monter et descendre les échelles afin de ramasser les lettres. (1) (2) (3).

J213 - Jet Set Willy 3 : Jeu de plate-forme. Il faut ramasser le plus d'objets possibles... (2) (3).

J214 - Deluxe PacMan ECS v1.7 : Nouvelle version du jeu célèbre basé sur le jeu de PacMan sur Amiga 1. (2) (3).

J215 - Gateons : Jeu de bataille navale très amusant pour deux joueurs. (2) (3).

J216 - Mortal Kombat II : Jeu de combat pour 2 joueurs. (1) (2) (3).

J217 - Deluxe GLEB V2.6C AG : Nouveau jeu de type Space Invaders. (3).

J196ab - International Championship Wrestling : Un superbe jeu de catch pour 1 ou 2 joueurs. (1) (2) (3).

J187 - Xenix : Vous devez détruire toutes les météorites qui gravitent autour de vous. (2) (3).

COMPATIBILITE

(1) = Compatible AS500/2000 équipé du Kickstart 2.0
 (2) = Compatible Amiga 500, 600 & 2000 équipé du Kickstart 2.04
 (3) = Compatible Amiga 286/386

JEUX (Disks)

Alien Breed 3D AGA 219
Breathless AGA 219
Fears AGA 219
Gloom AGA 219
Pinball Illusions AGA 235
Pinball Mias AGA 219
Virtual Karting AGA 189
Water Tower AGA 219
Worms 212

CD-ROM AMIGA

Les prix les plus compétitifs

Freeware - Shareware

17B Dimensions 169
Amiga Tools 3 149
Amniet 6.7 - 8 - 9 - 10 79
Amniet Box Set Vol.1 199
Amniet Box Set Vol.2 199
Amos PD Release 2 169
Blanker Collection 99
CD 64 Sensations Vol.1 119
CAM Collection (2 CD) 199
Epic Collection 209
EuroScene 2 99
French Film 10 110
Frozen Fish 1995 149
Gateway 1 Volume 2 75
Gold Fish 3 (3 CD) 149
Gold Fish 3 159
LSD CD Volume 3 159
Magna Media Amiga Vol.3 199
Meeting Pearls 3 59
Network CD Toolkit 2 (-) 119
NFA - AGA Experience 169
OnLine Library (autre media) 189
PD-Soft - Hostess 6 189
PD-Soft - Amiga Experience 239
UPD Gold (4 CD) 239

Video - 3D - Textures - Objects

Imagine 3D Enhancer 279
Lightwave 3 (3 CD) 359
Lightwave Enhancer 229
Textures 279
Virtual Gallery (2 CD) 159
The Light Works 259

Fonts & Clip-Art (PAO)

Clip Art CD 199
EMI Computergraphic 1 ou 2 39
Fonts CD 99
Fresh Fonts Vol.2 139
Font Library 159
World of Clip Art (PAO) 149

Audites Uniquement

Plain Brown Wrapper (GIF) 149
Sound Effects 1 (-) AGA 149

Animation

Animations CD (2 CD) 169
Eric Schwartz CD 159

Multimedia

AmigaGloss Toolkit 2 (2 CD) 199
Sound & Vision 159
Ultimedia 3 & 4 (2 CD) 209

Jeux

Alien Breed 3D (Pour CD32) 219
Assassins CD Vol.1 (-) 159
Assassins CD Vol.2 (-) 159
Emerald Mines (-) 149
Gamers Delight 2 (-) 212
Gloom (Pour CD32) 212
Worms (Pour CD32) 212

Modules - Sons - Midi

Da Capo 179
Everybody's Girlfriend 179
Music CD Audio (De Plaisance) 139
Music Mids & Sounds Effects 139
Sound Effects 2 (2 CD) 129
Town of Tunes 129

Images

3D2 Images 99
Fractal Universe (-) 189
Horror Sensations 189
Image Bank 3 (4 CD) 99
Magic Images 99
Sci-Fi Sensations 2 (2 CD) 199
Superhero CD32 (VF) 159
Encounters - UFO Phenomena 149

Divers

8-Net Out to Dicks 149
Do it - V. Friedhuber 279
Insight - Dinoars (-) 279
Personal Style (PRIMO) 149
Encounters - UFO Phenomena 149

Freeware - Shareware

17B Dimensions 169
Amiga Tools 3 149
Amniet 6.7 - 8 - 9 - 10 79
Amniet Box Set Vol.1 199
Amniet Box Set Vol.2 199
Amos PD Release 2 169
Blanker Collection 99
CD 64 Sensations Vol.1 119
CAM Collection (2 CD) 199
Epic Collection 209
EuroScene 2 99
French Film 10 110
Frozen Fish 1995 149
Gateway 1 Volume 2 75
Gold Fish 3 (3 CD) 149
Gold Fish 3 159
LSD CD Volume 3 159
Magna Media Amiga Vol.3 199
Meeting Pearls 3 59
Network CD Toolkit 2 (-) 119
NFA - AGA Experience 169
OnLine Library (autre media) 189
PD-Soft - Hostess 6 189
PD-Soft - Amiga Experience 239
UPD Gold (4 CD) 239

Video - 3D - Textures - Objects

Imagine 3D Enhancer 279
Lightwave 3 (3 CD) 359
Lightwave Enhancer 229
Textures 279
Virtual Gallery (2 CD) 159
The Light Works 259

Fonts & Clip-Art (PAO)

Clip Art CD 199
EMI Computergraphic 1 ou 2 39
Fonts CD 99
Fresh Fonts Vol.2 139
Font Library 159
World of Clip Art (PAO) 149

Audites Uniquement

Plain Brown Wrapper (GIF) 149
Sound Effects 1 (-) AGA 149

Animation

Animations CD (2 CD) 169
Eric Schwartz CD 159

Multimedia

AmigaGloss Toolkit 2 (2 CD) 199
Sound & Vision 159
Ultimedia 3 & 4 (2 CD) 209

Jeux

Alien Breed 3D (Pour CD32) 219
Assassins CD Vol.1 (-) 159
Assassins CD Vol.2 (-) 159
Emerald Mines (-) 149
Gamers Delight 2 (-) 212
Gloom (Pour CD32) 212
Worms (Pour CD32) 212

Modules - Sons - Midi

Da Capo 179
Everybody's Girlfriend 179
Music CD Audio (De Plaisance) 139
Music Mids & Sounds Effects 139
Sound Effects 2 (2 CD) 129
Town of Tunes 129

Images

3D2 Images 99
Fractal Universe (-) 189
Horror Sensations 189
Image Bank 3 (4 CD) 99
Magic Images 99
Sci-Fi Sensations 2 (2 CD) 199
Superhero CD32 (VF) 159
Encounters - UFO Phenomena 149

Divers

8-Net Out to Dicks 149
Do it - V. Friedhuber 279
Insight - Dinoars (-) 279
Personal Style (PRIMO) 149
Encounters - UFO Phenomena 149

Tous les CD-ROM sont envoyés en Colissimo - Recommandé pour un forfait de transport de 34 Frs par commande quel que soit le nombre de CD-ROM de la commande !

Un grand nombre d'autres titres sont disponibles. Catalogue complet et détaillé des CD-ROM sur simple demande.

Maximum overcode

Pâques, c'est bien sûr les lapins, les cloches, les oeufs en chocolat... Mais c'est aussi synonyme de party pour tous les demomakers. Bon, the Gathering 96 en Norvège et la Symposium 96 en Allemagne, c'était noté. Mais nos contacts nous ont affirmé que quelque chose se tramait du côté de Lille. Tiens, tiens, allons voir ça de plus près...

Nous nous sommes donc rendus du 5 au 7 avril à Ronchin, dans la banlieue sud de Lille, pour cette party hors du commun. Cette troisième édition de *The meeting* était organisée conjointement par l'Iup de Lille et le groupe Melting pot, et elle a réuni plus de soixante personnes, à la fois sur Amiga, Pc et Atari St, sans compter une quarantaine de visiteurs occasionnels. Ils venaient, pour la plupart, de la région lilloise, ou bien de Belgique, en voisins.

Une très bonne initiative : le billet d'entrée donnait droit à quelques victuailles telles

que sandwiches, pizzas, boissons... En plus des compétitions originellement prévues (demos, intros, graphisme, musique), d'autres concours-surprise ont été organisés : "fast compo", "lamer test", concours de gâteaux, karaoké... Du coup, il y avait sans arrêt de l'animation, et on n'avait pas le temps de s'ennuyer.

Seule déception : comme de nombreuses démo-parties se déroulaient aux mêmes dates, il n'y a pas eu beaucoup de productions présentées. Les principaux résultats : pour les démos, victoire de Even software sur Pc avec 24 hours demo, de

Damocles sur Amiga et Dma sur St. Il y avait trois compétitions réservées aux graphistes : les graphismes 2D (la première place est revenue à Benj pour *Shadow*), les graphismes en ray-tracing et les animations en ray-tracing (victoire de Aenigma pour ces deux compétitions). Passons aux musiques : *Bart of noise* de Even software a été le meilleur en multivoix et est également arrivé premier ex-aequo avec *Cafard* de Saturne pour les musiques en quatre voix.

Quoi d'autre ? Saturne a présenté une vidéo Vhs en "wild competition", et Sébastien et Salvador ont remporté "haut la voix" le concours de karaoké. Les gagnants sont repartis avec divers lots bien sympathiques, tels que lecteurs de CD-Rom, Modem, carte réseau, une nuit avec la Dreamette, enceintes amplificatrices, bande dessinée, sucette... (attention, un intrus s'est glissé dans cette liste, à toi de le retrouver :-)).

Tint

THE BLACK MOTUS



Code : Offa et Equalizer

Musique : Azazel

Graphisme : Louie, Facet, Danny, Rodney et Rubberduck

De mieux en mieux pour Tbl ! Leurs productions sont de plus en plus séduisantes et de qualité. Ils remportent assez haut la main la compétition de la *Gathering 96* avec cette démo bien divertissante pour les yeux et pour l'esprit. Les deux coders, Offa et Equalizer, sont très productifs et tout à fait à la hauteur. Les effets sont assez impressionnants, avec un clin d'oeil aux démos Pc : eux aussi savent modéliser un visage en 3D qui sort d'un bloc de béton, le tout en environnement mapping bien sûr... Inutile de préciser que la carte accélératrice est de rigueur



(je vous conseille au moins un 68030 à 50 MHz). Leurs nouveaux membres, Facet, Danny et Louie, réhaussent fortement le niveau des graphismes, pour faire de cette démo un "must" à voir absolument !

Démo pour machines Aga, mémoire Fast et disque dur obligatoires (5,1 Mo).



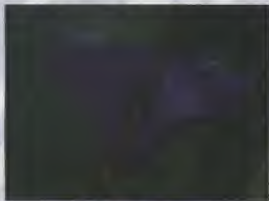
Dreamscape



Code : Darkman et Smeagol
Musique : Quest
Graphisme : Ivan Moen et Morten Jensen

Vous dévorez les animations de synthèse plus vite que votre ombre ? Précipitez-vous sur cette démo, vous ne le regretterez sûrement pas. Accrochez votre ceinture, le voyage dure plus de cinq minutes. L'intérêt est peut-être limité, mais les animations sont d'une très grande richesse.

Cela aurait plus correspondu à une production pour la Wild competition, à mon avis, mais il faut croire que les auteurs en ont pensé autrement, puisqu'ils ont préféré la présenter sous la forme d'une démo. L'affichage utilise un tramage d'un pixel sur quatre, et peut être configuré pour machines Ecs, Aga ou équipée d'une carte Cybervision64, au choix. Le tout est d'avoir au moins 2 Mo de mémoire Chip et 4 Mo de mémoire Fast. Un processeur rapide sera également apprécié. Démo pour tous les Amiga, mémoire Fast et disque dur obligatoires (4,3 Mo).



Pinch



Code : Slummy
Musique : Vinnie
Graphisme : -

Spaceballs est de retour, certes, mais cette démo n'a malheureusement rien d'extraordinaire... Les effets sont assez pauvres et plutôt anciens, et la plupart des graphs ne sont que des images digitalisées. Disons que le design d'ensemble a été travaillé, c'est vrai, mais que cette démo n'apporte rien de nouveau. Bon, regardez-la au moins une fois pour pas mourir idiot, mais cela m'étonnerait qu'elle reste dans les annales. Démo pour A1200, mémoire Fast et disque dur obligatoires (4,0 Mo).

Vincent Oneto



PHOTON SR

3, RUE DE LA TULIERIE
 LES GRANGES GALLANDS
 37500 SAINT-AVERTIN
 TEL : 47.32.90.20
 FAX : 47.80.50.99

EZ syquest 135 Mo SCSI-2.....1890

Un moyen idéal pour stocker et archiver ses données. Rapide, fiable et livré avec une cartouche de 135 Mo.

Lecteur ZIP SCSI-2.....1550

TABLETTES GRAPHIQUES WACOM

Format A6.....1390

Format A5.....2590

Format A4.....3890

Format A3.....4990

Pourquoi dessiner à la souris quand on peut le faire avec un crayon tout en étant plus précis. Driver Amiga inclus.

AMIGA MAGIC PACK 630 HD.....4290

7 utilitaires (Photogenics, TurboCalc,...) et 2 jeux + un disque dur 630 Mo Seagate qui vous permet de tirer tout de suite partie de vos logiciels.

MONITEUR M1438S.....2290

MONGOOSE BOARD.....2350

Carte accélératrice 68030 à 50 Mhz + copro. Jusqu'à 128 Mo de Ram.

KIT SCSI-2 pour Mongoose.....760

RAPID FIRE.....1180

Carte contrôleur SCSI-2 pour A2000, 3000, 4000. Extensible à 8 Mo de Ram.

GENLOCK SATV 40A V/C.....2350

CrossDcs v6.03650

CrossMac v1.041150

TurboCalc v3.5.....490

(Le logiciel en français [manuel et interface].

FinalWriter 4995

Le meilleur traitement de textes que l'Amiga ait connu.

IDefix389

Pour utiliser tous les CD-roms IDE du marché.

Personal Paint v6.4399

TrapFax.....690

Des logiciels de fax, vous en connaissez beaucoup?

AsimCDFS v3.5690

Gestionnaire de CD-Rom.

Panorama v4.0.....850

Créez des paysages virtuels.

Studio II690

L'Amiga imprime mal. Studio II corrige ce défaut.

Disque dur 3.5 IDE 850 Mo.....1270

Disque dur 3.5 IDE 1.2 Go1550

Nappe 2.5/3.5.....50

Disque dur 3.5 SCSI-2 2 Go3320

Les disques sont formatés et le WorkBench est installé ainsi que 80 Mo de DP.

CD-Rom x4 IDE interne510

CD-Rom x4 SCSI-2 externe1590

CD-Rom x6 SCSI-2 externe2260

Ram 4, 8, 16, 32, 64 Mo.....NC

Et des Centaines d'autres produits pour faire de l'Amiga la meilleure des machines

Commande par courrier ou par téléphone
 Règlement par chèque, Mandat postal ou Contre-Remboursement
 Frais de port: 45F Logiciels, 60F Matériel, 150F Moniteurs-Machines, CR +60F
 Offre valable dans la limite des stocks disponibles



LES MEILLEURS

Vente sur place et par correspondance

3615 IFA

AM839 - NEBULA: combat de vaisseaux spatiaux en 3D sur une planète hostile.
 AM840 - DRIVING MANIACS: une des meilleures courses de voitures en 3D.
 AM841 - SUPER SKODA CHALLENGE: jeu de simulation de course de voitures.
 AM842 - REVENES 16 MILLIONS: images 16 millions de couleurs des plus belles voitures
 AM844 - SINOPÉ: mode: version d'évaluation d'un logiciel d'astronomie en Français.
 AM845 - TIQ: compression d'images IFF sans perte de données. En Français.
 AM846 - NAVY SLIDE: compilation d'images IFF en noir et blanc concernant le marine.
 AM847 - BEATLES MANIA: compilation de plus de 35 musiques des Beatles.
 AM848 - LA BOTTE A OUIL: doc française de Virus Chzckers, Relockic, Doopy
 AM851 - COCKTAIL: base de données d'environ 70 recettes de cocktails, en Français.
 AM852 - ENGLISH VOCAB MEMORY: apprentissage de l'anglais avec synthèse vocale.
 AM853 - OPTIMDISK II: près d'une dizaine de nouvelles commandes CLI en Français.
 AM854 - SUPER CRASH: un excellent jeu du style Tron, documentation en Français.
 AM856 - YAMOS: un jeu de Yatzee entièrement en Français.
 AM858 - TOTHE DEATH: jeu de combat, graphismes agréables, souplesse, etc... Superbe.
 AM859 - MANGAD SLIDE SHOW: compilation d'excellentes images suralistes.
 AM860A et 860B - BIG TIME SENSUALITY: on peut appeler ça une super game mégadémo.
 AM861 - FES BASIC: langage de programmation basic complet et très performant.
 AM862 - JOEY THE WORK: un excellent jeu de réflexion
 AM864 - TETRIS PRO: c'est peut être bien la meilleure version de Tétris sur Amiga.
 AM865 - ICE RUNNER: jeu d'arcade du style jeu d'échelles d'une qualité professionnelle.
 AM866 - PROBARD V1.1b: logiciel de création de schémas électroniques.
 AM867A et 867B - CYBERTECH CORPORATION: superbe jeu d'action.
 AM868 - MOTOS SLIDE 1: collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
 AM869 - MOTOS SLIDE 2: collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
 AM870 - MOTOS SLIDE 3: collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
 AM871 - MOTOS SLIDE 4: collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
 AM872 - MOTOS SLIDE 5: collection d'images retraçant l'histoire de la motos.
 AM875 - DATA INDEX PRO V3.1: un excellent logiciel de gestion de base de données.
 AM876 - POPEYE: jeu de plateformes dans lequel vous incarnerez Popeye. 500 et 1200.
 AM877A, 877B et 877C - MAD FIGHTERS 2: jeu de simulation de combat, karaté. A1200.
 AM878A et 878B - START OF THE HEART: plus de 20 utilitaires relatifs aux images.
 AM879 - NIHON SEI 1: compilation de dessins érotiques.
 AM880 - NIHON SEI 2: compilation de dessins érotiques.
 AM881 - NIHON SEI 3: compilation de dessins érotiques.
 AM882 - NIHON SEI 4: compilation de dessins érotiques.
 AM883 - NIHON SEI 5: compilation de dessins érotiques.
 AM884A et 884B - NIHON SEI FINAL: compilation de dessins érotiques.
 AM885A et 885B - CLAUDIA SLIDE: collection d'images de Claudia Schieffer.
 AM896 - THE SHEPHERD: jeu dans lequel il faut détruire le peuple adverse.
 AM897 - RELLOCK V1.42: faire tourner les programmes prévus pour A500 sur A1200
 AM899 - ECHIQUE MATE: logiciel de gestion de compte bancaire pour A1200.
 AM904 - QUICK FILE: gestion de base de données puissante et simple à utiliser.
 AM905 - THE PYRAMID GAME: excellent jeu de réflexion à avoir absolument.
 AM906 - ZOMBIE APOCALYPSE 2: du tir et du sang à outrance.
 AM907 - ALIEN FRENZY: jeu de combat pour deux joueurs.
 AM909 - HYDROZONE: évitez les péris et obstacles pour arriver au bout du tunnel.
 AM915 - ACCOUNT MASTER V2.12: excellent logiciel de gestion de compte bancaire
 AM916 - LEPENDU: jeu éducatif du Pendu. En Français.
 AM917 - BAZZA RUNT: un très bon jeu de plateformes pour 600 et 1200.
 AM920 - VIRUS WORKSHOP: détecte et élimine plus de 200 virus. 600 et 1200
 AM921 - FORMES V1.04: créez vos imprimés tels que factures, bons de livraison...
 AM922 - CALORIES COUNTER DIARY V2: logiciel de diététique pour 600 et 1200.
 AM923 - TETRIS DUO AGA: une nouvelle version de Tétris. Superbe. Uniquement 1200
 AM924 - AMIGASQUAD: un des meilleurs casse briques jamais vu à ce jour sur Amiga.
 AM925 - TONDO: aidez une grenouille à traverser la route sans se faire écraser.
 AM926 - GALAXY 93: superbe shoot' em up d'une qualité et exceptionnelle.
 AM930 - DANGER MOUSE: vous êtes une souris agent secret qui doit délivrer ses amis.
 AM933 - GRAMMY FORCE2: beau jeu de combat spatial pour deux joueurs.
 AM934 - CITIZEN PRINT MANAGER: utilitaire d'impression pour imprimantes Citizen.
 AM937 - SIRD CREATOR: Créez des images stéréogrammes.
 AM942 - TETRIS: un clone de Tétris de bonne qualité. Uniquement A500.
 AM944 - EVANGILES SELON ANDRÉ: éducation théologique entièrement en Français.
 AM945 - XLIST V3.0: vous permettra de gérer votre collection des et des classer

AM946 - SEKA 32 PRO: permet de créer facilement des jeux d'aventure texte.
 AM947 - PANASONIC STUDIO: permet de tirer le maximum des imprimantes Panasonic.
 AM948 - FRUIT MANIA: un vraai machine à sous sur votre Amiga.
 AM949 - MARTIAL SPIRIT: un excellent jeu de combat d'arts martiaux. Pour 600 et 1200.
 AM950 - KARATE MASTER: un excellent jeu de simulation de karaté. Pour 600 et 1200
 AM951 - SANTA ET RUDOLPH: un excellent jeu d'arcade. Pour 600 et 1200.
 AM952 - THE GREAT GOLD GAME: dirigez un petit personnage en quête de caisses d'or.
 AM953 - MINE RUNNER: vous êtes un prisonnier qui doit échapper à ses gardes.
 AM954 - KICKETZ: détruire le vaisseau de votre adversaire. Uniquement pour 1200.
 AM956 - NANOFLY: dans divers labyrinthes dans lequel vous incarnez un fou de la gâchette
 AM958 - BUCKTOOTH BOB: jeu d'échelles dans lequel vous incarnez un fou de la gâchette
 AM959 - HAPPY MONSTER: un superbe jeu de plateformes.
 AM960 - FISHY FISHY: vous incarnez un petit poisson qui doit manger les plus petits.
 AM961 - STICKMAN: volait un jeu excellent jeu d'arcade pour les fumeurs...
 AM962 - PONG: simulation de ping-pong. Se joue à deux, avec 2 joysticks. 500 et 600
 AM963 - SUPER BATTLEZONE: combat d'engins de guerre en 3D. 600 et 1200
 AM964 - CASSINI V3.2: offre de nombreuses informations sur les astres.
 AM965 - CROSOFF V7.0: compacteurs, visualiseurs d'images, copieurs, etc... Pour 1200
 AM966 - ROBOPUP: éducatif! pour apprendre et réviser les tables de multiplications.
 AM967 - C.P.K V2.2: soft de ray-tracing basé sur la représentation de sphères. 600-1200
 AM968 - ISLANDS: une espèce de variante du jeu de Monopoly.
 AM969 - JINGLES 1: sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
 AM970 - JINGLES 2: sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
 AM971 - JINGLES 3: sons que vous pourrez utiliser avec Protracker, Soundtracker, etc...
 AM972 - THE LOST CROST: jeu dans le style de Gauntlet. 600 et 1200.
 AM974 - SPACE PESQUE: dirigez votre vaisseau dans réseau de cavernes tortueuses.
 AM975 - CHINA CHALLENGE: jeu de Mah Jong (dominos chinois).
 AM976 - PARADROID 2: détruire les nombreux robots adverses.
 AM977 - PROTTRIS: une nouvelle adaptation de Tétris. 600 et 1200.
 AM978 - BRAINSTORM: un jeu de réflexion du style puzzle.
 AM979 - MAP DESIGNER 2.0A: créez facilement vos tableaux de jeux en Amos.
 AM980 - STARLIGHTER: vous devez éliminer un grand nombre de vaisseaux. 6000 et 1200
 AM981 - BACMAN: une nouvelle adaptation de Pacman en 256 couleurs. 1200 mégas.
 AM982 - BENDISOP: collection de cliparts. Le thème de ces cliparts est Noid.
 AM983 - TDM SLIDE SHOW MAKER: utilitaire qui permet la création de slide show.
 AM984 - EAT MINE: adaptation du célèbre Boulderdash. Uniquement 500
 AM985 - NIGHT MATH ATTACK: réviser les tables d'addition, soustraction, etc...
 AM987 - WEAPON MASTER: jeu de combat qui se déroule dans le Japon médiéval.
 AM988 - PUB DARTS: un bon jeu de fléchettes... Une excellente simulation...
 AM989 - EVIL DOOM: un clone de Dungeon Master, dans d'immenses tunnels. 500 et 1200
 AM990A, 990B, 990C et 990D - KLONDIKE AGA 3: excellent jeu de cartes. A1200.
 AM991 - TRICK OR TREAT: votre but retrouvé votre adversaire est l'abattre...
 AM992 - FRACAS: duel de robots armés de laser dans un manifique univers en 3D.
 AM993 - SPELL TRIS: jeu éducatif du style Tétris.
 AM994 - AUDIO MAGIC 7: ripper de musiques, player de modules, convertisseur, etc...
 AM995 - MARBLES: un excellent jeu de réflexion à posséder absolument.
 AM996 - TRICK CARD SET: un nouveau set de cartes pour le jeu Klondike AGA. 600, 1200.
 AM997 - ELLE CARD SET: un autre set de cartes pour Klondike AGA. 600, 1200.
 AM998 - STAR WARS CARD SET: une autre série de cartes pour Klondike AGA. 600, 1200.
 AM1000 - DELIGHT PRINTER DRIVERS: drivers pour Canon BJ, HP Deskjet, Star, etc...
 AM1001 - AMIGA BRIDGE V1.0: simulation de Bridge, réservé aux initiés.

Les Nouveautés...

AM1166 - PRINTER DRIVER GENERATOR: Créez votre propres pilotes d'imprimante.
 AM1167 - AS1 DISK ARCHIVER: Une compilation des meilleurs archiveurs du moment.
 AM1168 - FILEMASTER V3.0: dernière version de ce superbe gestionnaire de fichiers.
 AM1177 - STRIKE COMMANDER: Un superbe jeu aérien généraliste!! Un MUST!
 AM1178 - CRUNCHERS COMPIL: 60 compacteurs de fichiers d'excellente qualité.
 AM1180 - CRITICAL HEAT: remarquable jeu mélangeant stratégie et jeu de rôle.
 AM1181 - FALCONIA: bon jeu de rôle. Nécessitant des connaissances en Anglais. 1200
 AM1182 - ELDRITCH: Superbe jeu d'exploration de donjons vu de dessus. 1200
 AM1183 - ANDROID ARENA: Un shoot em up original. Un MUST.
 AM1184 - BIKER BABE: Un jeu de plateformes très fluide, beaucoup d'action!!
 AM1185 - PHEROIDS: clone d'Asteroids avec tous les graphismes en raytracing. 1200
 AM1186 - ITP DEMO: un superbe multiple shoot em up. 1200
 AM1187 - ULTIMUS COMPIL: compilation étonnante composée de hits! 600, 1200
 AM1188 - SCROTAX V2.0: Un shoot em up. Assez difficile. 1200
 AM1193 - MING V3.33: Un programme d'astrologie chinoise très complet.
 AM1195 - KELLOGG EXPRESS: Un fabuleux jeu digne du domaine commercial!!
 AM1196 - ALIEN SPACE: Un très bon jeu de rôle style 'Dungeon Master'. 1200
 AM1197 - GLADIATORS OF DAGANIAN: Un excellent jeu style 'Dungeon Master'. 1200

**Catalogue
Gratuit sur simple
demande**

10 commandées = 2 Gratuites au choix ** 20 commandées = 5 Gratuites au choix

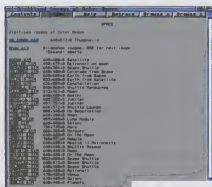
AM1198-BATTLE BLOWS: Un superclone de Street Fighter 2... 600, 1200
AM1199-FATTALELUE.v1.0: Un jeu d'artillerie en 256 couleurs. 1200
AM1200-BEAUTES VOL1: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1201-REACTIVES VCL.2: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1202-BEAUTES VOL.3: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1203-BEAUTES VOL.4: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1204-BEAUTES VOL.5: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1205-BEAUTES VOL.6: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1206-BEAUTES VOL.7: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1207-REACTIVES VOL.8: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1208-BEAUTES VOL.9: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1209-BEAUTES VOL.10: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1210-BEAUTES VOL.11: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1211-REACTIVES VOL.12: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1212-BEAUTES VOL.13: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1213-BEAUTES VOL.14: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1214-BEAUTES VOL.15: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1215-BEAUTES VOL.16: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1216-BEAUTES VOL.17: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1217-REACTIVES VOL.18: série d'images de superbes créatures, en 256 couleurs. 1200
AM1222-PINGWINNY: dirigez un pingouin dans un labyrinthe de glace. 600, 1200
AM1224-LACATRAZ MUSEUM: une game slideshow du groupe Alcatraz.
AM1225-SLOODBALL: Un jeu de football futuriste. Graphismes très fins. Avoir.
AM1226-THE NOVENTURE: Un jeu de plateformes très très vaste et rapide.
AM1227-AE1127B-SEALIFE PICS: Une slideshow très très beau sur la faune marine
AM1228-CARTOON CLIPARTS VOL.1: des cliparts humoristiques.
AM1229-CARTOON CLIPARTS VOL.2: des cliparts humoristiques.
AM1230-POWERPOINTS CLIPARTS VOL.1: des flèches, signes, panneaux, etc.
AM1231-POWERPOINTS CLIPARTS VOL.2: des flèches, signes, panneaux, etc.
AM1232-POWERPOINTS CLIPARTS VOL.3: des flèches, signes, panneaux, etc.
AM1233-POWERPOINTS CLIPARTS VOL.4: des flèches, signes, panneaux, etc.
AM1234-POWERPOINTS CLIPARTS VOL.5: des flèches, signes, panneaux, etc.
AM1235-BUILDINGS CLIPARTS: des bâtiments, édifices.
AM1236-TRAVEL CLIPARTS: des édifices ou monuments des grandes villes du monde.
AM1237-CATS CLIPARTS: des chats, des chats....
AM1238-PROFESSIONS CLIPARTS: beaucoup de métiers sont représentés.
AM1239-ANIMALX CLIPARTS: énormément d'animaux très mignons.
AM1240-FAMOUS PEOPLE CLIPARTS: des gens célèbres.
AM1241-MEN CLIPARTS: encore une série sur les métiers.
AM1242-WOMEN CLIPARTS VOL.1: des représentations de femmes et divers métiers.
AM1243-WOMEN CLIPARTS VOL.2: des représentations de femmes et divers métiers.
AM1244-CHILDREN CLIPARTS VOL.1: des enfants qui jouent, etc.
AM1245-CHILDREN CLIPARTS VOL.2: des enfants qui jouent, etc.
AM1246-CARS CLIPARTS: cliparts représentant des voitures.
AM1247-AIRCRAFT CLIPARTS VOL.1: des avions de combats, des hélicoptères, etc.
AM1248-AIRCRAFT CLIPARTS VOL.2: des avions de combats, des hélicoptères, etc.
AM1249-AIRCRAFT CLIPARTS VOL.3: des avions de combats, des hélicoptères, etc.
AM1250-SPORTS CLIPARTS VOL.1: collection de cliparts représentant divers sports.
AM1251-SPORTS CLIPARTS VOL.2: collection de cliparts représentant divers sports.
AM1252-SPORTS CLIPARTS VOL.3: collection de cliparts représentant divers sports.
AM1253-XMAS CLIPARTS VOL.1: Noël et Nouvel An, pour vos cartes de vœux.
AM1254-XMAS CLIPARTS VOL.2: Noël et Nouvel An, pour vos cartes de vœux.
AM1255-XMAS CLIPARTS VOL.3: Noël et Nouvel An, pour vos cartes de vœux.
AM1256-XMAS CLIPARTS VOL.4: Noël et Nouvel An, pour vos cartes de vœux.
AM1257-XMAS CLIPARTS VOL.5: Noël et Nouvel An, pour vos cartes de vœux.
AM1258-ZODIAC CLIPARTS VOL.1: les représentations des symboles du zodiaque.
AM1259-ZODIAC CLIPARTS VOL.2: les représentations des symboles du zodiaque.
AM1260-TOTAL EXCESS: shoot em up horizontal avec de super graphismes. 1200
AM1261-OZE: un très bon jeu de réflexion très original. 600, 1200
AM1262-TOMMY TANKERS: je te tanks vu de dessus pour 2 joueurs. 1200
AM1263-DISKSLV2.V1.1: le récupérateur de disque dur, de disquettes... 600, 1200
AM1264-EDWORDPHOV5: un puissant traitement de textes très efficace. 600, 1200
AM1265-OCTAMED V4.0: magnifique éditeur de musique à posséder... 600, 1200
AM1266-GAME WAPPER V1: permet d'obtenir des vies infinies dans les jeux. 600, 1200
AM1267-ANIME GUIDE: un fabuleux guide de tous les dessins animés japonais.
AM1268-BOOMERANG: un mega jeu de poursuite dans un labyrinthe pour 2 joueurs
AM1269-BRATTWURST V1.0: jeu de tir de 2à4 joueurs. Réalisation très originale. 1200
AM1270-ATOMIC: un jeu de réflexion et rapidité. Excellente réalisation et très fun!
AM1271-BATTLE TRUCKS: un jeu de stock-cars avec des camions géants vu de dessous.
AM1272-WAR OF THE WORLDS Part 4: un bon jeu d'avventure en 3D.
AM1273-LANCE: dirigez un chevalier et éliminez vos adversaires. 1200
AM1274AE1127AB-HYPER-RACE: une course de voitures vue de dessus. 1200
AM1275AE1127AB-WALLY WALLF: un jeu de plateforme hyper bien réalisé. Un must.

17 BIT SOFTWARE

Nothing but GIFS



Soyons clair, si vous collectionnez et appréciez la belle image, digitalisée, dessinée ou calculée, ce CD est fait pour vous ! Vous y trouverez votre bonheur, quelques soient vos goûts, de la pin-up glamour en maillot de bain à la 3D ray-tracée la plus abstraite en passant par des dessins style demo-maker. Un menu sous Multiview permet d'afficher une liste commentée des images, qui sont toutes au format GIF, avec leur taille. La visualisation



Demande le menu.

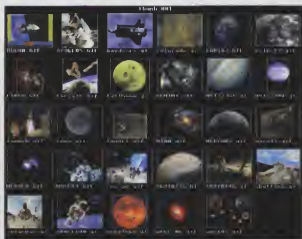
s'opère d'un simple clic, en couleurs ou en noir et blanc pour ceux qui n'ont pas l'AGA. Ceux qui ont aussi un PC à la maison trouveront également des afficheurs pour leur machine, tandis que tout le monde appréciera les "thumbnails" (catalogues de vues en réduction des images) et le tri très consciencieux du CD. Enfin, que les possesseurs de CD-32 se

Note : ★★★★★

Thème :

- Le plein de belles images
- Un menu convivial avec affichage par ZGif

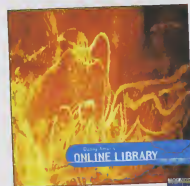
réjoignent, le CD démarre sur leur console, avec musique et gestion du joypad s'il vous plaît ! Par rapport à toutes les compilations foireuses d'images, celle-là est nettement au dessus du lot.



Un catalogue utile.

AMIGA LIBRARY SERVICES

OnLine library



Ce CD compilé par Danny Amor, déjà auteur des *Fresh Fonts 1 et 2*, regroupe des textes en provenance d'Internet au format HTML. Il vous faut donc un "browser" HTML pour ouvrir ces documents, aucun n'étant fourni, ce qui est plus que regrettable (il en existe pas mal en test dans le DP : *Mosaic*, *IBrowse*, *AWeb*...). Ensuite, les textes sont évidemment en

anglais, à l'exception du menu, qui est en français. Les sujets couvrent pas mal de domaines, qui sont — très honnêtement — tous aussi ch... ennuyeux les uns que les autres (lo! mathématiques, religion, hymnes nationaux...). Il y a aussi des livres en anglais de H.G. Wells, Charles Dickens, Jules Verne, etc., mais qui va s'embêter à lire ces oeuvres en anglais sur un écran d'ordinateur, alors qu'on peut avoir un bon bouquin quand on veut ? Bref, ce CD est bien trop "politiquement correct" pour être intéressant ou divertissant. Sans compter que la plupart des pages ne sont même pas illustrées ni vraiment interactives. Un

CD à réserver à ceux qui ont un "browser" Internet sans l'accès à Internet ! Dommage, car l'idée était bonne et le design élégant, ce CD aurait pu nous éviter des heures de connexion si seulement les sites retenus avait été choisis avec plus de bazar... de fun, quoi !

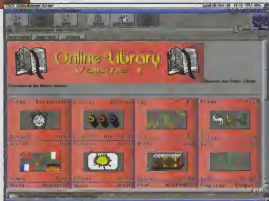
ÊTES-VOUS QUE
RÉGÈRE CHATPOUINE AU
SERVICE MARKETING
C'EST UNE BONNE IDÉE ?...



Note : ★★★★★

Thème :

- Des pages HTML à la pelle



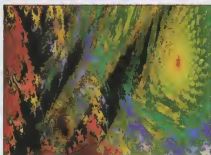
N'oubliez pas votre IBrowse, Adom...

PDISOFT

Hottest 6



A l'inverse des CD *Aminet* où tout est archivé, ce CD propose des nouveautés, mais dans une formule mixte : les logiciels sont non seulement prêts à l'emploi mais aussi archivés en DMS ou LHA, avec un menu pour facilement savoir ce que c'est et dé-archiver vers votre système. En gros, c'est le CD idéal pour les débutants comme les vieux habitués. Le contenu, en provenance d'une collection anglaise, diffère un peu de celui des *Aminet*, ce qui est bien agréable, et sur-

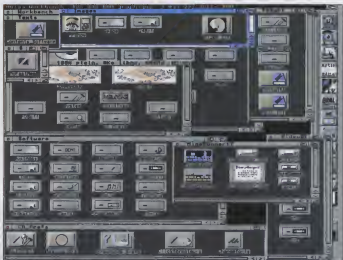


Note : ★★★★★

Thème :

- Nouveautés Amiga très variées
- Archives

tout, varié : 100 fontes bitmap, 300 autres aux formats Adobe (Postscript), CG, et en couleurs ; *PovRay* 2.2 avec exemples et images, quelques jeux, des démos, des livres en ASCII (décidemment), des utilitaires, des fractales. Bref, un excellent CD pour qui vient d'acheter un CD-ROM pour son Amiga, au design classieux, ce qui ne gâche rien. Petit détail qui me turlupine : le menu PDsoft a refusé tout fonctionnement chez moi (OS 2.1).



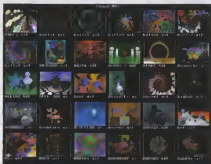
C'est chaud !

PEEJAY

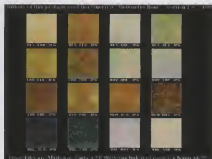
3D-Gfx



8 5 Mo d'utilitaires Amiga, 12 Mo sur *Cinema4D*, 20 sur *Imagine*, 84 sur *Lightwave*, 70 Mo d'utilitaires PC, 42 Mo sur *PovRay*, 47 Mo *Real3D*, 44 de textures en JPEG et d'autres — en double — aux formats IFF et TIFF, 32 Mo d'animations au format des *Retina*... C'est ce que vous trouverez sur ce CD, avec en plus quelques images de démo d'*Aladdin4D* et de *TrueSpace* et la distribution des utilitaires pour cartes graphiques compatibles EGS... Que les possesseurs des logiciels "outsider" de la 3D ne s'affolent pas, le



Des images en veux tu...



...des textures en voila !

contenu de leur tiroir respectif se compose de démos et d'animations (souvent déjà vues) et non de données utiles (à part pour *Real3D*). Celles-ci (images, textures algo-



Voici la version Amiga de Toy story !

rythmiques...), sont le lot des trois logiciels populaires : *Lightwave*, *PovRay* et *Imagine*. Nous voici donc avec un CD un peu indécis, qui n'est pas assez généraliste, ni vraiment spécialisé. Enfin, le contenu est de qualité, bien qu'il manque des previews pour les objets (comme pour le *3D Arena* des mêmes auteurs). A noter qu'un catalogue sous *Multiview* permet d'explorer le CD de manière confortable.

Note : ★★★★★

Thème :

- Textures et données pour les logiciels de 3D
- Démos et images d'autres logiciels.

SOUFLE GUI

ClassAct

Les outils d'aide à la création d'interfaces graphiques sont légion sur Amiga : Mui, Bgui, Gtlayout, GadToolsBox... ClassAct se distingue par un concept intéressant pour l'utilisateur, peut-être légèrement moins pour le programmeur...

En fait, ClassAct est un produit commercial édité par Phantom development, mais dont on trouve moult incarnations dans le domaine public (et plus particulièrement sur Aminet). A la différence de Mui (pour ne citer que lui), qui est shareware, ClassAct ne coûte rien à l'utilisateur du programme qui l'exploite.

Au contraire, c'est le programmeur qui achète à Phantom development la licence d'exploitation des objets ClassAct, ainsi que toutes les documentations nécessaires à leur programmation et un support technique en ligne.

Dans ces conditions, pourquoi donc parler de ClassAct dans la rubrique domaine public ? Tout simplement parce que de plus en plus de logiciels et non des moindres utilisent les bienfaits de ClassAct, dont la majorité est librement redistribuable.



Mais c'est quoi ?

Il est difficile de réellement décrire ClassAct. En gros, c'est une collection d'objets Boopsi (des gadgets, principalement) que les programmeurs peuvent utiliser pour le développement d'applications sur Amiga : boutons, boîtes à cocher, ascenseurs, fenêtres... Ces objets sont suffisamment intelligents pour s'adapter à l'environne-

ment courant (police et mode d'écran) et gèrent eux-mêmes leur agencement en fonction de la taille de la fenêtre qui les contient. Bref, ils soulagent le programmeur d'une grosse partie du travail de mise au point de l'interface graphique.

ClassAct sous Mui

Magic user interface, de Stephan Stuntz, offre à peu près les mêmes services que ClassAct, à quelques différences esthétiques près. Mui est de plus totalement paramétrable par l'utilisateur, grâce à un programme de préférences dédié. L'utilisateur peut ainsi redéfinir l'aspect global des applications Mui (gadgets, polices, couleurs...), et même customiser chaque application séparément s'il le désire. Seul "problème" (entre guillemets) : ces réglages ne peuvent être sauvegardés de manière permanente qu'avec la version enregistrée de Mui. Dans la version de démonstration, ils sont perdus à chaque ré-initialisation du système.

ClassAct ne dispose pour sa part d'aucune facilité de ce genre. C'est le programmeur et lui seul qui définit l'aspect de son oeuvre, l'utilisateur ne pouvant rien y changer. Le bon côté de la chose, c'est que ClassAct est nettement plus rapide à l'affichage que Mui, et qu'il consomme sensiblement moins de mémoire vive. Les deux systèmes ont à la fois leurs admirateurs et leurs détracteurs. Les uns préfèrent Mui pour sa convivialité, les autres, ClassAct pour sa conformité à l'Amiga user interface style guide édité par feu-Commodore.

Que choisir ?

Pour l'instant, les applications Mui sont encore beaucoup plus nombreuses que les applications ClassAct, mais ce dernier gagne du terrain. Pour ne citer qu'un exemple, les derniers outils à la mode de navigation sur Internet se mettent tous à ClassAct (Voodoo, DeFTP, AmiIRC, AWeb...), alors qu'avant, Mui était de rigueur (Mosaic, IBrowse, Yam, mNews...). En cherchant bien, il devrait même être possible de construire deux types de kits de connexion : l'un sous Mui, l'autre sous ClassAct ! Car mélanger les deux, à moins de disposer de vraiment beaucoup de mémoire, relève de l'hérésie !

Où se procurer ClassAct ?

Un serveur Web a été mis en place, qui héberge la "ClassAct home page". Son URL est <http://www.warped.com/~timer/classact/>. On y trouve une description détaillée de ClassAct, une liste des applications présentes et à venir qui utilisent ClassAct, et toutes les modalités d'achat du kit de développement.

Sept



Trois exemples d'Interfaces ClassAct.

10

FRANCS



C'EST AVANT TOUT LA QUALITE A BAS PRIX LA RAPIDITE EN PLUS

ET TOUJOURS
4 Achetés 1 gratis
10 Achetés 3 gratis
20 Achetés 7 gratis
et aussi
NOTRE LIGNE
TELEPHONIQUE
DE 15 H à 17 H 30
ASSISTANCE DP
AUX 20 98 78 15

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

FDI 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU 180-85 BUREAU

CD 3D 2 Image

Agia Experience cd 2

Sci-Fi Sensations 2

Amniet 11

Amniet 12

Amniet 13

Amniet 14

Amniet 15

Amniet 16

Amniet 17

Amniet 18

Amniet 19

Amniet 20

Amniet 21

Amniet 22

Amniet 23

Amniet 24

Amniet 25

Amniet 26

Amniet 27

Amniet 28

Amniet 29

Amniet 30

Amniet 31

Amniet 32

Amniet 33

Amniet 34

Amniet 35

Amniet 36

Amniet 37

Amniet 38

Amniet 39

Amniet 40

Amniet 41

Amniet 42

Amniet 43

Amniet 44

Amniet 45

Amniet 46

Amniet 47

Amniet 48

Amniet 49

Amniet 50

Amniet 51

Amniet 52

Amniet 53

Amniet 54

Amniet 55

Amniet 56

Amniet 57

Amniet 58

Amniet 59

Amniet 60

Amniet 61

Amniet 62

Amniet 63

Amniet 64

Amniet 65

Amniet 66

Amniet 67

Amniet 68

Amniet 69

Amniet 70

Amniet 71

Amniet 72

Amniet 73

Amniet 74

Amniet 75

Amniet 76

Amniet 77

Amniet 78

Amniet 79

Amniet 80

Amniet 81

Amniet 82

Amniet 83

Amniet 84

Amniet 85

Amniet 86

Amniet 87

Amniet 88

Amniet 89

Amniet 90

Amniet 91

PROMO

ATTENEZ

24/40

AMIGA ESCOM 486C4 HD 3960 Frs

MONTEUR M425 2090 Frs

TOWEK 1200 toute conf. nous tel

Imprimante STYLUS COLORS II S 1940 Frs

Extension de mem. 8K pour A1200 530 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

Disque 4 mo 150 Frs

COEUR

PanicButton

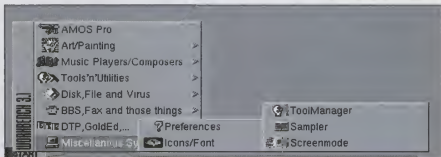
Et allez hop, encore une mode venue d'ailleurs... Comme son nom de l'indique pas dès le premier abord, *PanicButton* fait tout comme le bouton "Démarrer" de Windows 95 : il gère un menu déroulant par lequel vous pouvez démarrer toutes vos applications Workbench. Avec un habillage façon *MagicWB*, il s'intègre parfaitement dans la plupart des Workbench alentours. Attention, il s'agit ici d'une alpha-version, donc non terminée, distribuée uniquement à des fins de démonstration. Notamment, l'éditeur de préférences n'existe pas encore, et quelques bogues subsistent de-ci, de-là. La version définitive devrait être rapide-

ment finalisée.

Chose amusante, *PanicButton* a été développé en Amos. C'est assez surprenant pour un outil de ce genre, qui aurait sans doute été plus facile à programmer en C. Comme quoi, Amos permet aussi de se sortir des sempiternels jeux habituels et de tâter du multitâche...

PanicButton

Auteur : MNT
Version : N.C.
Configuration : WB 2.0+
Statut : freeware
Source : Aminet
HDInstall : oui



Ça ne vous rappelle rien ?

PRATIQUE

Clipboard enhancer

La plupart des applications sur l'Amiga dispose d'un menu Edition dans lequel on retrouve toujours les mêmes commandes Copier, Couper et Coller. Ce que vous ne savez peut-être pas, c'est que ces commandes utilisent toutes un accessoire peu connu de l'Amiga, j'ai nommé le presse-papiers

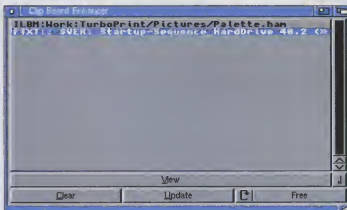
Clipboard enhancer

Auteur : Anthony Moringello
Version : 4.02
Configuration : WB 2.0+
Statut : shareware (\$0 F)
Source : Aminet
HDInstall : quasi-obligatoire

autre application.

Oui mais, me direz-vous (car je vous connais) : où qu'elles sont passées, mes données entre le "couper" et le "coller" ?

La réponse est simple : dans la RAM de votre Amiga. En fait, le presse-papiers n'est rien d'autre qu'une zone de mémoire, dans laquelle les données copiées sont temporairement entreposées. Et malheureusement,



Accédez aux données du presse-papier !

(clipboard, en anglais). Globalement, quand vous "copiez" un bloc dans votre traitement de textes favori, celui-ci est secrètement écrit dans le presse-papiers. Inversement, quand vous "collez" un bloc, celui-ci est secrètement lu depuis le presse-papiers. C'est grâce à ce système que vous pouvez "coller" dans une application, un objet quelconque (texte, image, dessin structuré...) en provenance d'une

il n'y a aucun moyen d'y accéder.

Où plutôt, il n'y avait aucun moyen d'y accéder, puisque justement *Clipboard enhancer* est fait pour ça ! On pourrait d'ailleurs le comparer à l'*Album* du Macintosh, puisqu'il permet non seulement de visualiser le contenu du presse-papiers, mais aussi de le sauvegarder sur disque ou d'y ré-insérer des objets précédemment sau-

NOSTALGIE

BoulderDash

Bon, on ne présente plus *BoulderDash*, non ? Si ? Bon, d'accord, mais c'est la dernière fois...

BoulderDash, donc, est un jeu vieux comme Éros (au moins). Vous dirigez un petit personnage dans une cave, qui doit creuser des tunnels pour choper tous les diamants disséminés à droite et à gauche. A priori, rien de bien difficile, mais les choses se corsent singulièrement



Ah, nostalgie quand tu nous tiens !

lorsque l'on sait que cette cave est également jonchée de rochers qui ne demandent pas mieux qu'à venir écraser votre charmant petit personnage. Et bien évidemment, plus vous avancez dans les différents niveaux, plus les rochers sont placés de manière très, très ennuyeuse ; un seul chemin est alors possible pour parvenir aux diamants, à vous de le trouver !

BoulderDash a déjà été adapté sur Amiga quelques milliers de fois, avec plus ou

moins de réussite. Cette version se vantait d'être le meilleur clone jamais réalisé à ce jour, nous avons voulu vérifier... Hé bien, le mot "clone" est exactement celui qu'il faut utiliser : ce *BoulderDash* donne réellement l'impression de se retrouver devant un C64, tant il est fidèle au jeu original. A vous de voir si la nostalgie peut aller aussi

BoulderDash

Auteur : Guido Mersmann
Version : 2.43
Configuration : WB 2.0+
Statut : shareware (35 F)
Source : Aminet
HDInstall : oui

AU SECOURS !

Hexagons

Tetris, ça vous dit quelque chose ? Bon, hé bien voici un clone de Tetris pour le moins original. En effet, les briques qui tombent et qu'il faut aligner pour former des lignes complètes, ne sont plus carrées comme dans Tetris, mais hexagonales ! Du coup, on se retrouve avec des pièces aux formes bizarroïdes et extrêmement difficiles à placer. Et encore, pour les plus masochistes d'entre vous, un second jeu de pièces est disponible, mais alors là, ça devient vraiment cauchemardesque !

Sinon, le principe du jeu reste inchangé : pendant que des pièces tombent, vous pouvez les faire pivoter (dans les deux sens, d'ailleurs : trigonométrie ou trigonométrie inverse) et les déplacer horizontalement. En encastrant ces pièces les unes dans les autres, on forme des lignes, qui disparaissent lorsqu'elles sont complètes. Le jeu s'arrête lorsque toute la sur-

face est remplie par des lignes incomplètes. On l'aura donc compris, le but du jeu est bien entendu de créer le plus de lignes possible, et tant que faire se peut, des lignes doubles ou triples, parce que cela rapporte plus de points.

Hexagons est un jeu parfaitement multitâche, qui tourne sur l'écran du Workbench sans aucun problème. Mieux, si vous êtes l'heureux possesseur d'un *Workbench 3.1*, il allouera gentiment ses couleurs, sans perturber le moins du monde l'affichage (sous 2.0, une autre technique est utilisée). Les high-scores sont gérés et s'enregistrent automatiquement à la sortie du programme. Non, vraiment, *Hexagons* a tout pour plaire !

Hexagons

Auteurs : Andreas Paul et Franck Bernard
Version : 2.2
Configuration : WB 2.0+
Statut : shareware (40 F)
Source : Aminet
HDInstall : oui



Un Tetris hexagonal.

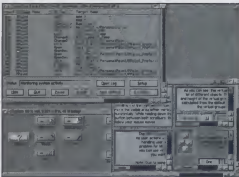
AU SECOURS !

Urouhack

Il existe des dizaines d'outils différents qui permettent de customiser son *Workbench*, à commencer par le célèbre parmi les célèbres, *MagicWB*. En cherchant un peu plus loin, on trouve encore de multiples patches qui modifient l'apparence des gadgets de *GadTools* et des fenêtres d'Intuition. *Urouhack*, quel nom barbare !, est de ceux-là.

De quoi s'agit-il au juste ? D'un patch global qui donne à toutes vos applications un "look" façon *MagicWB* et *Mui*, rien que ça ! *Urouhack* transforme (toutes) les fenêtres Intuition d'une manière radicale : les boutons de fermeture, de zoom, de profondeur et de redimensionnement, la barre de titre, les bordures... aucun élément n'échappe à son influence.

Mais ce n'est pas tout ! *Urouhack* vous offre en plus un total contrôle sur la nouvelle apparence de vos fenêtres. Car en fait, il remplace les images des gadgets systèmes par des brosses IFF parfaitement



Urouhack, un outil barbare !

banales, toutes droit sorties des entrailles de *DeluxePaint* ou *Personal Paint*, par exemple. Vous voyez le tableau : grâce à ce système, vous pouvez redessiner vous-même vos propres fenêtres ! *Urouhack* est d'ailleurs fourni avec une collection impressionnante de brosses Xen (c'est le pseudonyme de Martin Huttenholer, auteur de *MagicWB*) et une "planche contact" qui vous servira de modèle de base pour vos propres créations.

Urouhack

Auteur : Tric Urou
Version : 1.7
Configuration : WB 3.0+
Statut : freeware
Source : Aminet
HDInstall : obligatoire

Le 1200 qui se prenai

Cela commence à devenir une habitude, les boîtiers Tower pour Amiga 1200 se multiplient plus vite que les poissons et les petits pains. Mais alors que certains n'apportent rien de plus qu'un changement esthétique, le DeltaTower maxi va plus loin, en permettant également l'utilisation de cartes Zorro II.

DeltaGraph'x a tenu à proposer un système à la fois modulaire et modulable, pour que chacun puisse monter à son rythme l'ordinateur correspondant le plus à ses besoins...

Le DeltaTower existe au moins sous deux formes : soit en kit, à monter soi-même, soit en configuration complète, en "prêt à booter" comme on dit dans les milieux branchés. En fait, il est difficile de parler d'une configuration de série, tant DeltaGraph'x a tenu à proposer un système à la fois modulaire et modulable, pour que chacun puisse monter à son rythme l'ordinateur correspondant le plus à ses besoins... et à son budget : boîtier Tower ou mini-Tower, avec ou sans extension Zorro II, avec ou sans carte accélératrice (Blizzard 1230 ou Blizzard 1260), avec ou sans CD-Rom, avec

ou sans disque dur... C'est vous qui voyez. La version mise à notre disposition comprenait (bien évidemment) tous ces éléments, plus une carte graphique Picasso II.

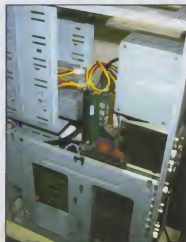
Vue d'ensemble

Le boîtier retenu est le même que celui du Draco première version, avec sa porte ornée de graffitis high-tech et sa ribambelle de leds en frontal. Il est toujours délicat de donner une opinion objective sur des questions d'appréciation purement esthétique, mais disons-le tout net : il est beau... tout du moins, tant que le cache reste fermé, car hélas !, le rêve est en partie brisé par un lecteur de disquettes qui trône là, le trou béant, gros comme celui de la Sécu et laissant entrevoir ses entrailles électroniques. Interrogée sur la question, la société DeltaGraph'x nous a expliqué, un peu gênée, qu'elle n'arrivait pas à trouver de cache adapté au lecteur de l'Amiga. Dommage, car apparemment, d'autres y sont parvenus...

Sous lui, une seconde baie 3 1/2 accueillera volontiers un second lecteur de disquettes (et un second trou ?), tandis qu'au-dessus, cinq baies 5 1/4 n'attendent plus que qu'un lecteur de CD-Rom, un SyQuest ou bien encore un lecteur Zip.

À l'arrière, l'œil averti reconnaîtra tous les connecteurs habituels du 1200, disposés - forcément - à la verticale, la prise d'alimentation vers le bas. Une prise supplémentaire, située environ vers le milieu de la bête, permet de brancher soit un clavier 102 touches Pc comme on en trouve à la pelle dans toutes les (bonnes) boutiques, soit un véritable clavier Amiga, légèrement customisé pour l'occasion. Bien que bizarre-

ment choisi, l'emplacement de ce connecteur ne pose aucun problème pourvu que la claviers dispose d'un câble suffisamment long. Huit emplacements sont disponibles pour des cartes d'extensions, même si intérieurement, un maximum de cinq cartes est possible. Signalons enfin que le



Blizzard, vous avez dit Blizzard ?

bloc d'alimentation a dû être excentré (pour laisser la place à la carte-mère du 1200), ce qui laisse, encore une fois, un gros trou béant (un peu moins gênant celui-là, sauf en ce qui concerne la poussière...).

L'intérieur

Une fois décapoté, on trouve dans le DeltaTower un enchevêtrement de câbles et de nappes étonnant. C'est presque inévitable, le bloc d'alimentation est relié au connecteur idoine du 1200 via un câble qui court le long de l'armature métallique interne et ressort par la base du boîtier. Quant au 12 volt délivré aux appareils internes (CD-Rom, disque dur, etc.), il est transporté via un domino certes parfaitement isolé, mais quand même...

L'option la plus intéressante du DeltaTower tel que nous l'avons essayé, est sans conteste la carte Micronik, qui offre au 1200 cinq ports d'extensions Zorro II et quatre ports ISA ! Elle s'insère tout simplement sur le port d'extension du 1200 (celui habituellement situé dans la trappe ventrale), mais un pass-through permet de continuer à bénéficier des



Il est beau, non ?

t pour un Draco...

extensions habituelles du 1200 : mémoire, cartes accélératrices... Et, comme pour nous convaincre de son efficacité, DeltaGraph'X l'avait justement garnie d'une *Blizzard 1230* (68030 à 50 Mhz plus 4 Mo de mémoire Fast) et d'une *Picasso II...* A noter que cette carte *Micronik* prend également en charge la gestion du clavier (Pc ou Amiga, donc), ce qui évite les montages douteux déjà vus ici ou là...

Pour terminer cette visite intérieure, sachez qu'une "prise multiple" Atari permet de brancher jusqu'à 4 périphériques IDE (l'Atapi, device et IDEfix, fournis dans les versions avec disque dur du DeltaTower, sont alors nécessaires) et qu'il n'existe pour l'instant aucun moyen de récupérer le port PCMCIA (mais DeltaGraph'X nous assure qu'une "rallonge" est en cours d'étude).

Allumons

Le *DeltaTower* présente le même problème que la plupart de ses confrères : à l'allumage, le disque dur interne n'est pas immédiatement reconnu, et une ré-initialisation "à chaud" (Ctrl-Amiga-Amiga) est nécessaire pour pouvoir enfin retrouver le Workbench. La raison en est connue : lors de ses tests de configuration, le *Kickstart* ne laisse pas suffisamment de temps au disque dur pour atteindre sa vitesse de rotation nominale ; celui-ci se déclare alors non-prêt à démarrer, et le *Kickstart* croit qu'il n'est pas bootable. Ce qui est moins clair dans l'histoire, c'est que normalement, ce bogue a été corrigé dans le *Kickstart 3.1*, et le fait est que

moult 1200 équipés d'un disque interne bootent parfaitement... Autre inconvénient, le bouton Reset. Chaque Tower possède en effet sur sa face avant, un bouton de réinitialisation qui permet de redémarrer, même après les plantages les plus graves. Or, ce bouton n'est pas utilisé



Hé ! Picasso, Picasso I...

et reste donc inopérant. Ça n'est pas grand chose, certes, mais en raison du problème de disque dur mentionné plus haut, on aurait justement bien aimé pouvoir éviter d'avoir à éteindre et rallumer l'Amiga de temps en temps...

Dernier point (de détail ?), le clavier. Nous avons essayé le *DeltaTower* avec dans un premier temps, le clavier Amiga customisé proposé par DeltaGraph'X, et dans un second temps, avec un clavier Pc-At 102 touches standard. Dans le premier cas, aucun problème, tout va bien (à part une petite erreur de disposition :

les deux touches situées dans l'angle supérieur gauche du pavé numérique arborent des parenthèses au lieu des crochets). Dans le second cas, l'utilisation est bien moins évidente. Ainsi, les deux touches Amiga sont-elles "émulées" par les deux touches Control du clavier Pc. Et la touche Control à proprement parler, où est-elle donc passée ? Dans la

touche F12, ni plus, ni moins ! Admirez la logique... Et comme de plus, un clavier Pc est légèrement différent d'un clavier Amiga, notamment en ce qui concerne les ponctuations, le résultat est parfois très étonnant. D'autant plus qu'un remède simple existe, auquel DeltaGraph'X aurait pu penser : créer une définition de clavier (keymap) adaptée avec n'importe quel utilitaire du domaine public, ce n'est pas ça qui manque ! Nous passerons sous silence la *Picasso*, que tout le monde connaît, d'autant plus que nous avons éprouvé quelques difficultés avec elle, principalement dans les modes d'émulation d'Intuition en 256 couleurs : zones d'écran baveuses, "blits" hasardeux... Etait-ce un défaut de la carte elle-même ou un problème de compatibilité avec le bus *Zorro II* de la *Micronik* ? Dans le doute, nous nous abstenons de tout autre commentaire.

Pour qui ?

A n'en pas douter, le *DeltaTower* est un produit intéressant, qui souffre cependant de quelques petits défauts de finition. Monté en kit, avec un maximum d'options, il permettra à tous les possesseurs d'A1200 désireux de ne pas se séparer de leur machine, de le transformer en une sorte de mini-A4000, bus *Zorro II* inclus. D'un autre côté, son prix en version complète le place à mi-chemin entre le 1200 d'origine et le 4000, une alternative à considérer pour qui désire acquérir un Amiga de nos jours.

Stephan Schreiber



Un trou derrière ?



Bouh ! Le vilain trou !

DeltaTower

En hausse

▲ **Incontestablement, la carte Micronik qui apporte cinq slots Zorro II**

▲ **Le look : c'est tout de même celui du Draco (première génération)**

En baisse

▼ **Une impression de "bricolage"**

▼ **Le problème de démarrage du disque dur**

Note

★ ★ ★ ★ ★

AmiFileSafe

L'Ofs du Workbench 1.3 était extrêmement fiable, mais exagérément lent ; le Ffs du Workbench 2.0 était plus rapide, mais légèrement moins sûr en cas de problème ; quant au Ffs-dc du Workbench 3.0, il est encore plus rapide, mais pas plus sûr pour autant. Avec AmiFileSafe (Afs), rapidité rime à nouveau avec sécurité.

Jean-Luc Delarue n'aurait pas dit mieux : rapidité, sécurité, efficacité... top crédibilité. *AmiFileSafe* est le premier système de gestion de fichiers commercial de l'Amiga. Destiné à remplacer le *Ffs*, il apporte un confort d'utilisation accru, notamment en ce qui concerne les disques durs. Les disquettes sont également supportées, mais elles ne sont alors pas bootables (et pour cause : *AmiFileSafe* doit bien être chargé quelque part avant d'être utilisé !).

Installation

AmiFileSafe est fourni en 6 (six !) versions différentes, selon que l'on travaille avec le Workbench 2.0 ou 3.0, que l'on dispose d'un simple 68000 ou au moins d'un 68020, et que l'on utilise *MultiUser* ou non. L'installation n'est pas confiée au programme *Installer*, mais il suffit de double-cliquer sur l'icône adaptée à son envi-

ronnement pour l'initier. Elle est hélas assez simpliste et ne concerne que les lecteurs de disquettes (copie d'une *MountList* dans le tiroir *DEVS*) ; pour l'utilisation d'*AmiFileSafe* avec un disque dur, à forciro autoboot, il faudra obligatoirement en passer par *HDToolBox* ou tout autre outil similaire. Qu'on se rassure toutefois, la procédure est décrite en détail - et en anglais - dans le manuel, mais à moins que le disque dur en question ne soit totalement vierge, il conviendra d'en faire une copie de sauvegarde auparavant...

On notera la présence heureuse sur la disquette originale d'*AmiFileSafe*, du logiciel freeware *MultiFileSystem* (*Mfs*) de Nico Salmoria, qui facilite l'utilisation de plusieurs filesystems sur un même périphérique.

Utilisation

AmiFileSafe est totalement transparent pour tous les programmes qui utilisent l'AmigaDOS de manière "normale" (lecture et écriture de fichiers). Les outils plus intimes avec l'organisation des disquettes, notamment les réparateurs et autre optimiseurs de volumes doivent, eux, être "compatibles Afs" pour pouvoir travailler avec *AmiFileSafe*. C'est par exemple le cas de la dernière mouture de *DiskSalv*, également testé dans ce numéro de *Dream*, mais il faudra sans doute attendre encore un peu pour

que des outils comme *Quarterback tools* ou *ReOrg* soient adaptés.

C'est naturellement dans les opérations faisant intensivement appel aux disques (copie de tiroirs sous Workbench, digitalisation en direct-to-disk, etc.) qu'*Afs* donne toute la mesure de ses performances. Les opérations plus courantes, comme la sauvegarde d'une image sous *DeluxePaint* par exemple, sont également plus rapides, mais cela se ressent forcément beaucoup moins. Nos tests réalisés avec *DiskSpeed 4.2* montrent un gain de performances certes considérable (de 20% à 60% suivant le type d'opération !), mais au prix d'un accroissement de la consommation de temps Cpu. Concrètement, cela se traduit par une légère baisse de performances du multitâche, mais rien de bien alarmant.

En ce qui concerne la sécurité des données, divers essais de plantage volontaire (dont une coupure de courant pendant plusieurs opérations d'écriture simultanées...) se sont avérés insuffisants à rendre notre volume *Afs* inutilisable. Un bon point donc, mais attention tout de même, nul n'est infallible en ce bas-monde...

Stephan Schreiber



Six versions, choisis ton camp, camarade !



AmiFileSafe

En hausse

▲ Des disques plus rapides et plus sûrs

En baisse

▼ L'installation pour disque dur n'est pas forcément à la portée de tout le monde

Note

★ ★ ★ ★ ★

Offres Extrêmes



CUDA

INFORMATIQUE

CUDA Informatique S.A.R.L. - 31, Rue de Trevise, 75009 PARIS, FRANCE
Tél: (1) 42.46.47.00 Fax: (1) 42.46.47.01 Ouvert du Lu au V, de 10h30 à 15h et de 14h à 18h30

Mémoires

CI 520H	2 Mo + horloge pour A500	770.-
CI 605H	1 Mo + horloge pour A600	399.-
CI 2004	4 Mo extensible à 8 Mo pour A2000	990.-
CI 1204H	4 Mo + horloge, support FPU, A1200	1190.-
Simm 4 Mo	Barette Simm 4 Mo	590.-
Simm 8 Mo	Barette Simm 8 Mo	890.-

Cartes Accélératrices

M-Tec 68030/28	68030/28 Mhz.	790.-
M-Tec 1240	68030/42 Mhz.	1190.-
Blizzard 1230 IV	68030/50Mhz	1490.-
Falcon 1240	68040/25Mhz (upgrade '60 possible)	3990.-
Blizzard 1260	68060/50Mhz	4990.-
Option MSCSI	SCSI2 pour cartes M-Tec	690.-
FPU (Co-Pro)	25Mhz + quartz PLCC	249.-
33Mhz PLCC	349.- 40Mhz PGA 390.- 50Mhz PGA 590.-	

Vidéo

CyberVision 64	Carte graphique 64bit avec 4Mo VRAM	3490.-
----------------	-------------------------------------	--------

Lecteur disquettes

CI 176	Lecteur 1.76 Mo Haute Densité externe	790.-
CI 880	880 Ko externe	390.-
	CI 883 interne A600/1200	349.-

Disque Dur / ZIP Drive

Disques formatés, préparés, avec nappe		
850 Mo 3.5"	1399.- 1Go 1599.- 1.6 Go 1799.-	
1 Go SCSI	1690.- 2Go SCSI	3990.-
Boîtier SCSI externe avec alimentation		499.-
ZIP Drive Lecteur ZIP 100Mo		1590.-
ZIP Tools Logiciel Amiga pour ZIP Drive		250.-
ZIP Disk Cartouche 100Mo pour ZIP Drive		149.-

Scanners

Powerscan v4.0	256 niv. de gris avec soft, à main	890.-
Powerscan Couleur	24bit, 400 DPI, avec soft, à main	1990.-

Multimédia

Pack Multimédia	CD ROM x2 portable	1590.-
	+ Interface Squirrel SCSI2, Enceintes 80W + 3 CD gratuits	
CD ROM x2	Double vitesse portable + CD gratuit	790.-
CD ROM x4	Quadruple vitesse externe + CD gratuit	1490.-
Squirrel	Interface SCSI2 pour A6/1200 PCMCIA	399.-
Megalosound	Digitaliseur 8-bit direct-to-disk" v.o.	290.-
Aura	Digitaliseur 12/16-bit direct-to-disk v.o.	690.-

Divers

Souris Wiz, 560Beige	129.-	Souris Wiz, 560 Noir	149.-
Souris 560DPI pour une précision incroyable. 3 boutons			

Logiciels

Breathless			229.-
Le meilleur jeu sur Amiga, style DOOM. 96% dans A-Dream			
Scala MM400			1590.-
GP Fax	Logiciel de fax v.o.		490.-
DiskSalv3	Logiciel de réparation de disque dur		290.-
CD Rom			
Aminet 3 + 4	50.-	BCI Net I et II	50.-
Aminet 11	75.-	Aminet set 2 = 5,6,7,8	229.-
Meeting Pearls III	65.-	Gamers Delight II	159.-
Image Vision v1.1	590.-		

Tour A4000 ET

En exclusivité le nouveau A4000 compatible

Configuration de Base (matériel neuf):

- ✓ Carte mère A4000T (Buster Rev. 11)
- ✓ Slots Zorro III
- ✓ Carte contrôleur IDE et SCSI
- ✓ 2 Mo de mémoire CHIP
- ✓ 4 Mo de mémoire FAST
- ✓ Tour A4000, 6 baies 5.25" et 5 x 3.5"
- ✓ Lecteur Disquettes 3.5" DD
- ✓ Alimentation 230W avec ventilateur
- ✓ Souris Amiga (2 boutons)
- ✓ Clavier A4000T
- ✓ Workbench 3.1
- ✓ Norme CE et EMV

9999.-

Créez votre propre configuration

en ajoutant les produits suivants :

Carte fille avec CPU 68040	4290.-
Cyberstorm MKII CPU 68060	5690.-
4Mo de RAM supplémentaire	590.-
Disque dur IDE 850Mo	1399.-
Disque dur IDE 1Go	1599.-
Disque dur SCSI2 1Go	1690.-
CD ROM IDE x4 vitesse	690.-

Exemple de configuration :

Amiga 4000TE + 68040 +
IDE 1Go + CD ROM IDE x4 vitesse

16'575.-

PACK
Modem 14,4 Bps
+
Internet Inside
459.-



Modem

AN2BE 28,800 Bps 1749.-

Adept, Internet Inside 69.-

4 disquettes d'installation pour
Internet (Socket, Mosaic En Français,
FTP). Les adresses de tous les serveurs
WEB pour Amiga dans le monde. +
Abonnement de 1 mois à PLANET.NET
en france

Câble serie, et câble Telecom 100.-

PROGrab 24 RT



Version FRANCAISE PAL. Digitaliseur

Vidéo 24-bits temps réel. Frame
grabbers, Teletext, Animation,
fenêtre d'aperçu, etc.

Interface PCMCIA 390.-
(25% plus rapide, plus de fonctions)

B o n d e c o m m a n d e

Nom _____	Tel _____	No Article / Description _____	Montant TTC _____
Adresse _____			
CP _____	Ville _____		
Paiement <input type="checkbox"/> Chèque	Ajouter 60 FF pour frais de transport		+ Frais de transport _____
<input type="checkbox"/> Remboursement		Ajouter 90FF pour frais de transp. _____	
Signature : _____			

Nouveau HOT-LINE TECHNIQUE : TEL (1) 42-46-52-78 Exclusivement de 15h00 à 18h00

DISPONIBLE !!!
NOUVEAU
CATALOGUE
SUR
DEMANDE

DiskSalv 4

Pour les quelques rares qui ne le connaîtraient encore pas, DiskSalv est - principalement - un outil de réparation des disques abîmés et de récupération des fichiers effacés. Gage de qualité s'il en est, il est l'oeuvre du plus que célèbre Dave Haynie.

Compatible avec la plupart des types de volumes utilisés sur Amiga, la nouveauté la plus attendue de cette version 4 est le support d'AmiFileSafe (Afs), le système de gestion de fichiers également édité par Fourth-Level Development (voir test dans ce même numéro de Dream) vers lequel de plus en plus d'utilisateurs se tournent. Outre cela, diverses améliorations ont été apportées de-ci et de-là, qui rendent ce programme encore plus puissant et attractif.



Au moins, on est sûr qu'il ne s'agit pas d'un traitement de texte.

Versatilité

DiskSalv 4 dispose de plusieurs modes d'opérations, qui varient suivant le type de problème à résoudre.

- **Salvage** : c'est le mode par défaut, celui que l'on utilise pour récupérer un volume que l'Amiga ne reconnaît plus et annonce comme non-Dos.
- **Repair** : dans ce mode, DiskSalv

essaie de réparer un volume Dos sur lequel des erreurs de lecture ou d'écriture interviennent plus ou moins régulièrement. Ce type d'erreur peut avoir deux raisons : la première, dite "logique", est sou-

luer un formatage "Rapide", le mode

Unformat vous rendra votre disque

dans son état initial.

- **Cleanup** : il s'agit là plus d'un mode

de maintenance que de réparation,

destiné à "faire le ménage" sur un

disque en effaçant réellement les sec-

teurs inutilisés du disque.

- **Backup** : un autre outil de mainte-

nance, cette fois-ci destiné à sauve-

garder un volume (généralement un

disque dur). Il est fortement conseillé

de procéder à une sauvegarde réguli-

ère de vos fichiers les plus impor-

nants, et ce afin de parer à tout pro-

blème éventuel.

Efficacité

Celle de DiskSalv n'est plus à démon-

trer. Unaniment reconnu comme

le meilleur outil de sa catégorie, il ne

souffre que d'un seul défaut, celui de

ne pas encore savoir optimiser les

disques, comme le font ReOrg ou

Quarterback tools. Si un jour Dave

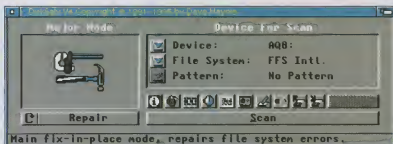
Haynie devait implémenter une telle

possibilité, il créerait alors l'outil abso-

lu en matière de maintenance et de

réparation de disque sur Amiga.

Stephan Schreiber



Une aide en ligne vous guide continuellement.

Shareware ou commercial ?

DiskSalv 4 est la version commerciale de DiskSalv, mais il en existe également une version shareware, nommée DiskSalv 2 et distribuée sur Aminet. On peut donc légitimement se demander s'il est réellement indispensable de faire les frais de la version commerciale...

Si l'on veut rester tout-à-fait objectif, force est de constater que DiskSalv 4 est largement plus rapide et surtout, apporte quelques fonctionnalités supplémentaires (sauvegarde de partitions, support d'AmiFileSafe...). En contre-partie, DiskSalv 2 dispose d'un catalogue de localisation en français, ce que beaucoup apprécient plus que toute autre chose... Soyons donc clairs : en ces temps difficiles, un petit coup de pouce à l'un des pionniers de l'Amiga ne pourra qu'être apprécié. Si vous en avez la possibilité, optez donc plutôt pour DiskSalv 4, tout le monde y gagnera.

vent causée par l'interruption imprévue d'une opération d'écriture sur le disque (plantage, réinitialisation...) et est totalement réparable dans 99,99% des cas. La seconde, dite "physique", est causée par une dégradation de la surface magnétique de la disquette ou du disque dur ; dans ce cas, DiskSalv peut se révéler impuissant à récupérer l'ensemble des fichiers ainsi abîmés.

- **Check** : ce mode est une subtile variation du précédent. Ici, DiskSalv vérifie simplement l'intégralité du volume qui lui est soumis, sans tenter de réparer quoi que ce soit.
- **Undelete** : il peut arriver, suite à une erreur de manipulation, que l'on efface un ou plusieurs fichiers par

DiskSalv 4

En hausse

▲ Le support d'AmiFileSafe

▲ Le mode sauvegarde (backup)

En baisse

▼ Vivement une version française

Note

★★★★★

MICRO MARKET

Vente par Correspondance Uniquement

48 05 14 14

Du Lundi au Vendredi de 10H à 19H

Fax 48 05 14 15

LE PRIX

LE SERVICE

LA RAPIDITÉ

Carte

accélérateur MTEC

790⁺
à partir de



28 Mhz : 790⁺
42 Mhz : 1190⁺
68030 cadencé à 28 ou
42 Mhz + horloge.
Extensible jusqu'à 8 Mo

Boîtier

GENLOCK LOLA

750⁺
à partir de



Minigen : 750⁺
Composite : 1750⁺
YC : 2750⁺

Fourni avec câble
et alimentation

Interface

SCSI ou IDE

499⁺
à partir de



Squirrel SCSI : 499⁺
Randy ROM IDE : 499⁺
Interface permettant la
connexion d'un disque dur
IDE ou SCSI. Livré avec
disquettes + câble + notice.

Barrette

mémoire SIMM

400⁺
à partir de



4 Mo : 400⁺
8 Mo : 980⁺
16 Mo : 2690⁺

Barrette SIMM 32 bits

AMIGA

A1200
DD 170 Mo
+ SCALLA

3990⁺

MC 68020/14 Mhz.
RAM 2 Mo, lect. 3" 1/2
110 Ko. Système
d'exploitation
OS 3.1

2290⁺

Moniteur
M14385

A1200
+ Pack Magic

3190⁺

PACK MAGIC

Digitas Wordworth SE + Digitas organiser 1.1 +
Personal pages 4.1 + Turbo Calc 2.5 + Digitas print
manager 1.2 SE + Digitas Database 1.1 +
Photogribus 1.2 SE + Pinball Mania + Whizz

Lecteur

de CD-ROM

750⁺
à partir de



IDE X4 : 750⁺
IDE X6 : 990⁺
IDE X8 : 1490⁺
SCSI X4 : 1250⁺
SCSI X6 : 2250⁺

Disque Dur

990⁺
à partir de



540 Mo : 1100⁺
620 Mo : 1190⁺
820 Mo : 1290⁺
1.2 Go : 1690⁺
80 Mo : 990⁺
170 Mo : 1250⁺
340 Mo : 1690⁺
540 Mo : 1790⁺

3 1/2
IDE

2 1/2
IDE

Digitaliseur Vidéo VIDI

1350⁺
à partir de



Vidi 24 RT
résolution 380x604
1350⁺
Vidi 24 RT PRO
résolution 760x604
1970⁺

Digitaliseur Audio

350⁺
à partir de



MEGALOSOUND
350⁺
AURA
850⁺

Les Indispensables de l'AMIGA

Lecteur 880 Ko externe 350⁺
Lecteur HD A600/1200 790⁺
Lecteur interne DD A500/2000 350⁺
Lecteur interne DD A600/1200 350⁺
Interface MIDI 190⁺
Extension A500 S12 Ko SH 210⁺
Extension A500+ 1 Mo SH 290⁺

Extension A600 1 Mo SH 290⁺
Carte mémoire A1200 - 0 Mo 580⁺
Souris 560 dpi 140⁺
Alimentation 390⁺
Cable 2" 1/2 3" 1/2 + alim. 70⁺
Cable 2" 1/2 2" 1/2 + alim. 65⁺
Speed KING 95⁺

Navigator 105⁺
Boîtier DD externe A500 (vide) 790⁺
Scanner 256 nuances de gris 990⁺
Scanner couleur 2190⁺
Disquettes X10 250⁺
Disquettes X50 230⁺
Disquettes X100 200⁺

REVENDEURS contactez-nous !

A retourner à : MICRO MARKET
23, rue de Berne 75008 PARIS

BON DE COMMANDE - VPC

Prix TTC

Désignation	Qté.	Prix	Total

Prix TTC. Frais de port, périphériques : 60F / ordinateur 150F C.R. 80F en sus

Nom
Adresse
Code Postal Ville
Tel. Ordinateur

Je règle par :
☐ Chèque ☐ CCP ☐ Carte bleue
Date d'expiration : / /
N° :
Date :
Signature :

Football Statistician Professional

Non, ce n'est pas un jeu ! Fsp s'adresse par contre aux amateurs du Loto sportif, ou à tous ceux qui gèrent une association sportive, qu'elle s'intéresse au football ou à d'autres sports, comme le bowling et le tennis par exemple...

Fsp, comme son nom ne l'indique pas, est un gestionnaire de base de données qui permet de gérer les résultats des équipes d'une ligue, de football principalement, certes, mais aussi de tout autre sport : billard, snooker, bowling... Même les résultats d'un jeu de fléchettes, très populaire en Grande-Bretagne, peuvent être gérés par Fsp. Outre la possibilité de suivre les résultats de toutes les équipes au fur et à mesure de leur progression, Fsp permet également d'analyser les résultats, et même d'établir des pronostics. Le tout en mode texte, ou presque...

Fsp ne présente que des interfaces textuelles, à l'exception de quelques graphiques. Le menu principal est divisé en six fenêtres qui permettent d'accéder à tout le reste : édition des résultats, affichage des résultats, menu d'impression, affichage des statistiques, et les options. Lorsque vous créez un nouveau fichier, le pro-



gramme vous demande de donner un nom à la ligue, genre "Benjamins Ile de France", puis d'indiquer le nom de chacune des équipes. Après il vous suffira d'entrer au fur à mesure, les résultats des équipes lors des matchs, en les mettant deux par deux (équipe à domicile, équipe en déplacement). Attention, car le programme ne gère les résultats que s'ils rentrent dans deux fourchettes : de 0 à 22, et de 23 à 45 points. Impossible donc de l'utiliser pour les ligues de basket, par exemple, à moins de tout refaire en plusieurs étapes (comme s'il y avait plusieurs matchs), une par manche, mi-temps, etc.

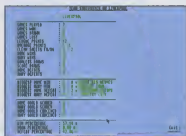
Peu à peu, alors que votre base de données s'étoffe, vous allez pouvoir commencer à analyser sérieusement les résultats, grâce à la fenêtre d'affichage des résultats, qui vous permet plusieurs options, comme n'afficher que les équipes qui marquent plus de quatre points à domicile, ou qui n'en marquent jamais à l'extérieur. Une option très pratique permet de visualiser la "forme" d'une équipe, en affichant pour chacune d'elles les résultats (victoire, défaite, égalité) en couleur : les équipes suivies d'une longue ligne de "L" affichés en rouge ne devraient pas poser trop de problèmes à votre équipe qui n'affiche qu'une série de "W" en vert... La fenêtre des statistiques permet, elle, d'avoir plus d'informations sur la ligue en général, les statistiques détaillées d'une équipe, de comparer deux équipes... En plus, on peut imprimer quasiment tout ce qu'on veut.

Facile à utiliser

Fsp est assez facile à utiliser car on sélectionne les équipes à la souris, de façon très intuitive. Par contre, l'analyse des résultats est plus hasardeuse,

mais là, c'est vraiment à vous de voir, le programme vous livrant toutes les informations sur un plateau. L'une des options les plus intéressantes est sans aucun doute celle qui permet d'afficher les pronostics d'un match, en sélectionnant les deux équipes (d'abord celle qui joue à domicile, puis l'autre) à l'aide des boutons de la souris. Le bouton gauche vous fait avancer dans la liste, le bouton droit permet de revenir en arrière. Le programme se base alors sur diverses informations, comme le nombre de matchs gagnés à domicile, à l'extérieur, le nombre de points marqués... Tout ça pour vous donner le pourcentage de chance de victoire pour chaque équipe. Voilà une bonne manière d'affiner vos pronostics en ce qui concerne le Loto sportif, même si le sport, c'est beaucoup plus que de simples chiffres...

Gem



Un exemple des données à traiter.



En quelques clics, vous gérez votre base de données.



Fsp est facilement exploitable.



Là c'est du foot, mais libre à vous de le transformer pour un autre sport.

Fsp

En hausse

▲ Fsp n'est pas limité au football, mais est utilisable pour presque tous les sports

▲ La rapidité des analyses statistiques

▲ L'interface, simple et intuitive

En baisse

▼ Trop de texte et pas assez de graphisme

▼ Les scores au-dessus de 45 points ne sont pas gérés

Note

★★★★☆

Tu montes, chéri ?

L'Amiga possède cette particularité d'être doté d'un système de gestion de fichiers modulable et extensible, qui lui permet d'utiliser n'importe quel format de disque de manière quasi-transparente pour l'utilisateur.

C'est ainsi que l'on a vu apparaître des dizaines de pilotes — certains anglophiles préfèrent dire "drivers" — spécialisés dans la gestion des volumes étrangers (c'est-à-dire non-AmigaDOS, comme les disques Pc, Mac, Unix, etc.). Dans plusieurs cas, un certain type de matériel peut être requis ; par exemple, pour exploiter les disquettes en provenance du Macintosh, il faut soit un lecteur haute-densité, soit un vrai lecteur Mac connecté à l'Amiga. A l'inverse, on peut simplement désirer exploiter un matériel déjà présent (SyQuest, ZipDrive, CD-Rom...) avec des volumes étrangers. Quelqu'en soit la raison, l'utilisation de tels pilotes passe obligatoirement par la réalisation d'un fichier de montage (traduction approximative du mot "MountList"), qui renseigne l'AmigaDOS sur les propriétés physiques du périphérique (nombre de pistes, nombre de secteurs par piste, etc.) ainsi que sur ses propriétés "logiques" (nom du pilote à utiliser, etc.).

Chaque chose à sa place

Malheureusement, cette "MountList" ne devra pas être rangée au même endroit, suivant la version du Workbench que l'on utilise.

Les cas les plus simples — et les moins pratiques — sont ceux des systèmes 1.3 et 2.0 (Amigas 500, 500+ et 600). Ici, la "MountList" est rangée dans le répertoire DEVS: de la disquette Workbench (pour plus d'informations, voir l'article Les répertoires spéciaux du Workbench dans le précédent numéro de Dream). Elle est entièrement incluse dans un seul et même fichier, judicieusement baptisé... MountList. Pour monter automatiquement à chaque démarrage de l'Amiga, un périphérique décrit dans la MountList, il faut ajouter manuellement une commande Mount à la Startup-Sequence.

Les choses sont beaucoup plus simples depuis le Workbench 2.1 (certains Amiga

500+ et 600, tous les Amiga AGA). Dorénavant, il n'y a non plus une MountList, mais un nombre quelconque de petits fichiers indépendants, un par périphérique à gérer, rangés soit dans le sous-tiroir "DOSDrivers" du tiroir "Devs" si l'on souhaite les monter automatiquement au démarrage de l'Amiga, soit dans le sous-tiroir "DOSDrivers" du tiroir "Storage" si l'on préfère les monter uniquement lorsque le besoin s'en fait sentir. Ici, nul besoin de modifier la Startup-Sequence, c'est tout de même beaucoup plus sûr. Notez tout de même que, pour des raisons de compatibilité, le système de la MountList globale est toujours supporté.

Format d'une entrée de MountList

Étant donné que sous 1.3, un seul fichier MountList est utilisé pour décrire tous les périphériques pilotables par l'Amiga, il fallait bien définir un moyen de séparer les différentes entrées du fichier, afin que la commande Mount sache où commence et où se termine une entrée donnée. Un sys-

tème de délimiteurs a donc été mis en place, qui se présente ainsi :

```
Nom_du_périphérique:
    paramètre 1 = valeur 1
    paramètre 2 = valeur 2
    ...
    paramètre n = valeur n
#
```

"Nom_du_périphérique:" indique le début de l'entrée et représente devinez quoi ? Le nom par lequel AmigaDOS accèdera au périphérique, oui. Ce nom est totalement arbitraire, mais l'habitude veut qu'on le calcule sur ceux des lecteurs de disquettes ("DF0:", "DF1:", etc.). Par exemple, pour un lecteur de CD-Rom, on pourra utiliser "CD0:". Attention à ne pas oublier les deux-points ! L'entrée est conclue par le signe dièse ("#").

Passons au cas des Workbench 2.1 et ultérieurs. Ici, chaque périphérique étant décrit dans sa propre MountList, les délimiteurs sont inutiles. AmigaDOS déterminera le nom du nouveau périphérique d'après celui du fichier MountList.

Mot-clé	Exemple	Commentaire
Device	scsi.device	Nom du pilote Exec (voir note 1)
Unit	0	Unité du pilote Exec (voir note 1)
Flags	0	Indicateurs du pilote Exec (voir note 1)
Handler	L:queue-handler	Nom du gestionnaire DOS (voir note 2)
FileSystem	L:CrossDOSFileSystem	Nom du FileSystem
Priority	5	Priorité de la tâche du gestionnaire
StackSize	4096	Taille de la pile du gestionnaire
GlobVec	0	Vecteur global pour les processus DOS
Startup	Coucou !	Arguments passés au gestionnaire
BootPri	0	Priorité pour les périphériques Auto-Boot
Surfaces	2	Nombre de surfaces du périphérique
SectorSize	512	Taille des secteurs
SectorsPerBlock	1	Nombre de secteurs par bloc
SectorsPerTrack	9	Nombre de secteurs par piste
Reserved	2	Nombre de secteurs réservés
Interleave	0	Facteur d'entrelacement
LowCyl	0	Numéro de la première piste
HighCyl	79	Numéro de la dernière piste
Buffers	5	Nombre de tampons de mémoire-cache
BufMemType	0	Type de mémoire pour les tampons
Mount	1	Monter le gestionnaire immédiatement
Activate	1	Synonyme de Mount ci-dessus
MaxTransfer	0x7FFFFFFF	Taille d'un transfert
Mask	0xFFFFFFFF	Masque d'adresse des tampons
DosType	0x44F5300	Type du lecteur (voir note 3)
Baud	1200	Débit du port série (voir note 4)
Control	0	Contrôle du port série (voir note 4)
ForceLoad	0	Ignore les doublons

Listing 1

```
/* Un CD-Rom Atapi avec le contrôleur interne de
l'Amiga (WB3.1) */
Device      = atapi.device
Unit        = 2
FileSystem  = L:CDFileSystem
Flags       = 0
Surfaces    = 1
SectorsPerTrack = 1
SectorSize  = 2048
Mask        = 0x7fffff
MaxTransfer = 0x100000
Reserved    = 0
Interleave  = 0
Buffers     = 5
BufMemType  = 1
StackSize   = 1000
Priority     = 10
GlobVec     = -1
```

Listing 2

```
/* Une cartouche SyQuest 44 Mo au format PC
en unité n°1 du contrôleur GVP
*/
Device      = scsi.device /* Par exemple... */
Unit        = 1 /* Par autre exemple... */
FileSystem  = L:CrossDOSFileSystem
Flags       = 1
Surfaces    = 2
BlocksPerTrack = 34
LowCyl      = 0
HighCyl     = 1274
Buffers     = 15
```

```
BufMemType  = 1
MaxTransfer = 0x0FFFFFFF
Mask        = 0x7FFFFFFF
DosType     = 0x4D534800
GlobVec     = -1
StackSize   = 4096
Priority     = 5
```

Listing 3

```
/* Une disquette HD au format Macintosh
* Cette MountList nécessite un lecteur de dis-
quettes Haute-Densité,
* ainsi que le gestionnaire Mac-Handler fourni
avec ShapeShifter
*/
Device      = mro.device
Unit        = 0
Flags       = 2 /* Amax = 2 */
Surfaces    = 2
BlocksPerTrack = 10
LowCyl      = 0
HighCyl     = 79
FileSystem  = L:CrossMACFileSystem
StackSize   = 2000
Priority     = 5
GlobVec     = -1
DosType     = 0x4D414300
Buffers     = 30
BufMemType  = 0
Activate    = 1
```

Dans les deux cas, la liste des paramètres est construite suivant le même principe : mot_cle = valeur. Les mots clés disponibles sont évidemment en anglais, même si votre Workbench est en français... Si un mot clé n'est pas spécifié, une valeur par défaut est utilisée.

Note 1: L'AmigaDOS utilise les pilotes Exec pour accéder aux périphériques. Ainsi, le pilote des lecteurs de disquettes est le trackdisk.device, celui des périphériques SCSI et IDE est le scsi.device (si le contrôleur est celui de Commodore ; ce peut aussi être amiqst.device pour l'Overdrive, etc.). Un pilote Exec peut disposer de plusieurs unités distinctes : ainsi, le trackdisk.device en a 4, une par lecteur de disquettes, numérotées de 0 à 3. Dernier point, les "flags" représentent certaines valeurs propres à chaque périphérique Exec. Dans 99% des cas, une valeur de 0 conviendrait parfaitement.

Note 2 : dans certains cas, une MountList peut faire appel à un "handler" plutôt qu'à un "device". C'est le cas de RAD: (le Ram Disk permanent), qui utilise le Ram-Handler, ou de AUX:, qui utilise le Port-

Handler. Les Handlers sont rangés dans le tiroir L de la disquette Workbench.

Note 3 : certains gestionnaires peuvent distinguer plusieurs types de disques. Par exemple, le FastFileSystem gère les disques OFS, FFS, DC-FFS, etc.

Note 4 : ces entrées sont réservées au Port-Handler, qui utilise le port série. Elles permettent de définir la vitesse de la liaison série, le nombre de bits de données, la parité, etc.

Bou diou !

Ca vous semble compliqué ? C'est normal, c'est un peu... Mais pas de panique, Tonton Dream va essayer d'éclaircir un peu la situation. Les points importants à connaître pour créer un fichier de montage :

- le nom du pilote Exec et son unité : si vous utilisez un contrôleur SCSI ou IDE, ces informations doivent être mentionnées dans la documentation de votre carte.

- le nom du FileSystem à utiliser ou le type DOS du disque : si le FileSystem est déjà en ROM (cas du FastFileSystem standard de l'Amiga ou du CDROMFileSystem de la CD-32), seul le type DOS est important. Ce cas est cependant plus que rare, et le

FileSystem devra presque toujours être spécifié. Par exemple, pour un lecteur de CD-ROM sous AsimCDFs, ce sera L:AsimCDFs.

- le nombre de pistes, le nombre de secteurs par piste, la taille des secteurs sont obligatoires à connaître. Là encore, seule la documentation idoine pourra vous renseigner.

- le type de mémoire (Chip ou Fast) que le gestionnaire doit utiliser doit être correctement configuré. Pour de la mémoire Chip exclusivement, utilisez BufMemType = 3. Pour de la mémoire Fast exclusivement, utilisez BufMemType = 5. Si le gestionnaire n'a pas de préférence, utilisez BufMemType = 1. Là encore... documentation !

Le cadeau-bonus

Bref, Ajax, Monsieur Propre et Saint-Marc réunis, vous vous en rendez bien compte, tout ceci dépend énormément du type de disque utilisé. Pour vous aider à sortir de cette jungle, nous vous proposons trois exemples de fichiers de montage plus ou moins universels. Un chouia d'adaptation à votre système risque d'être nécessaire, mais le plus gros du travail est déjà fait. Merci qu ?

Stéphane Schreiber

Comment compresser son disque dur ?

Je suis sûr qu'il y a des petits malins qui vous ont un jour demandé si votre disque dur était compressé : "Quoi ? T'as pas Stackter sur Amiga", et patati et patata... Même si aujourd'hui, le prix du méga a fort chuté, on trouve toujours moyen de le remplir avec moult données (genre repiquées sur les CD des copains ou Internet).

Comment réduire l'espace occupé par ces données ? Grâce à un DP : **XPK**, le package de bibliothèques de compression dédiées à chaque type de données ou d'utilisation. Oui mais comment étendre cette compression, non pas quelques fichiers individuellement mais à tout un ensemble de tiroirs ? Grâce à un autre DP : **XFH**, avec un système de pseudo-partitions dont je vous propose d'examiner l'installation pas à pas.



DirWork 1.62 © 1990-92 Chris Hanes. Chip 490200 TOTAL: 3671160									
rexsyslib.library	33392	xpkBLZW.library	2128						
scala.library	98864	xpkCRB.library	1300						
scala500.library	74468	xpkCRMS.library	1124						
screennotif.library	2688	xpkDLTA.library	960						
screplay.library	5752	xpkFRST.library	2856						
streplay.library	2548	xpkFRL.library	3256						
toolmanager.library	38416	xpkHFM.library	2856						
translator.library	18524	xpkHUF.library	2696						
uik.library	79896	xpkIDR.library	3948						
unpack.library	43280	xpkINPL.library	4848						
version.library	384	xpkHLB.library	2432						
whatIs.library	12808	xpkNONE.library	1072						
wpl.library	58412	xpkNUKE.library	3268						
xformaster.library	47276	xpkRDCN.library	2648						
xferq.library	39804	xpkRLEN.library	824						
xpkmaster.library	16356	xpkSRI.library	9232						
xpkKermit.library	55188	xpkSNPL.library	1740						
xpkmodem.library	12352	xpkSQSH.library	2232						
xpkmodem.library	15848								
xpkzcdap.library	38364								
xpkzmodem.library	23356								

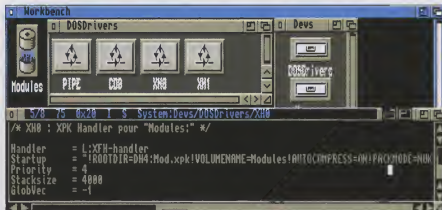
LIBS:									
WORK:	SYS:	GF/:	TX/:	DF1:	DF2:	RAM:	DF1:	DF2:	DH2:
MOSTR	Envot	Show	Edit	Type	Renam	Cop	Copy	Renam	Type
Sleep	Prote	Play	MakDI	HxTyp	Delet	Move	Move	Delet	HxTyp
QUIT	Serch	Marc	LHA	LZX	CpyAs	Info	Info	SQB:	Décol
								Comp	Uncom
								COB:	EScPt

A gauche, LIBS; à droite, LIBS: compressors

portant et tester que tout va bien.

2 - XFH-handler (XFH 1.39 sur le CD A de l'Aminet Set1)

C'est la partie qui permet d'étendre et d'automatiser la compression de tiroirs



La Mountlist pour XFH.

1 - Bibliothèques XPK (archive XPK2User ou plus récent)

Il vous faut d'abord peut-être **XPK** qui vous ne l'avez pas déjà installé, pour **XPKatana** vu dans la rubrique DP du mois dernier par exemple. Copiez la bibliothèque générique **xpkmaster.library** dans votre tiroir assigné **LIBS**. Créez un tiroir "compressors" dans lequel vous glisserez tous les compresseurs **XPK** que vous jugerez utiles. On les distingue à leur petite taille, et leur nom en **XPK** suivi de leur type majuscules : **xpkNUKE**, **xpkRDCN**. Déjà, vous pouvez utiliser **XPK** pour compresser/décompresser des fichiers avec **XDrap** ou **XPKatana** ou tout DP le sup-

portant de votre disque dur à partir d'un faux-disque (pseudo-partition) qui apparaîtra tout comme les autres sur votre Workbench. Tout fichier copié vers ce "disque" sera alors compressé avec le compresseur choisi. Tout accès à ce disque, même d'une application qui ne reconnaît pas **XPK**, sera entièrement transparent. A vous les modules compressés avec **SQSH**, les samples ratatinés avec **SAMP** et vos gros exécutables réduits d'un tiers tout en restant assez rapidement accessibles avec **NUKE**.

Copiez **L/XFH-Handler** vers **L**: (attention tout ceci n'a pas d'icône ; passez en "Montrer tous les fichiers" au menu Fenêtre de votre Workbench). Déplacez la commodité **XFH** (elle a une icône) vers **WB-Startup**. Attention ! ne jamais compresser les fichiers nécessaires à **XPK/XFH**. ne compressez pas votre partition système (celle sur laquelle votre Amiga démarre et charge le Workbench : **DH0**: ou **SYSTEM**:)

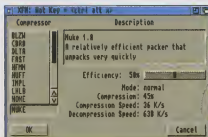
3 - Ensuite c'est très simple.

Vous voyez l'icône typique **XDH1** qui rassemble tous ces périphériques que vous montez dans **Devs:DOSDrivers**. Elle correspond à un **DH1**: qui sera désormais compressé. Il suffit donc de copier cette icône et de la renommer autant de fois que



vous désirez avoir de partitions compressées. Exemple, vous avez un WORK:, renommez l'icône XWORK et copiez-la dans Devs:dosdriver de votre disque dur. Cela marche aussi avec les assignations. Si vous avez un TEXTS: assigné à Dh2:Ecrire/Textes il suffit de renommer l'icône en XTEXTS et cela marchera sans aucun autre changement.

3 (bis). Autre possibilité, plus pratique. Si



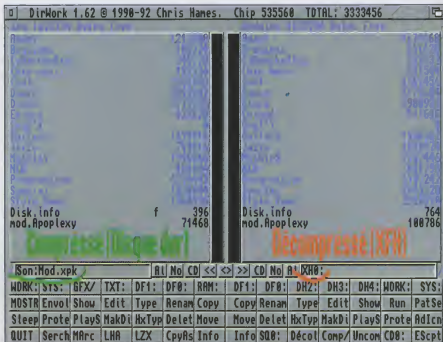
La commodité.

vous désirez compresser à partir d'un tiroir (par exemple, celui où vous mettez vos modules de musiques), éditez une copie de l'icône et changez les paramètres selon le modèle suivant :

```
/* XH0 : XPK Handler pour
*Modules: */
Handler = L:XFH-handler
Startup = "1:ROOTDIR=DH4: Mod.xpk!
VOLUMENAME=Modules! AUTOCOMPRESS
=CN1:PACKMODE=NUKE!XPKPRIORITY=4"
Priority = 4
Stacksize = 4000
GlobVec = -1
```

Sur la même ligne, entre guillemets, séparé par des "!" le chemin vers votre tiroir, puis le nom que vous désirez voir apparaître sur le Workbench, recopiez mes options et remplacez NUKÉ par l'identificateur (majuscules) de votre compresseur XPK adéquat. Créez plutôt un nouveau tiroir (ici Mod.xpk), ainsi vous pourrez garder en double vos fichiers non-compressés à leur place actuelle le temps de vérifier que tout va bien.

4 - Ensuite ré-initialiser l'ordinateur. Lancez la commodité XFH et il ne vous reste plus qu'à choisir un compresseur pour chaque pseudo-partition XFH qui est apparue. Je vous conseille NUKÉ pour faire des essais, car c'est un des meilleurs en général. Vous avez le détail des performances de chaque compresseur pour orienter votre choix. N'hésitez pas à changer à la volée le compresseur choisi, la décompression marche toujours quelque soit le compresseur car son nom est stocké dans l'en-tête du fichier compressé. Vous pouvez ainsi comparer les résultats sur un fichier.



5. Et c'est parti !

Pour compresser un fichier, il suffit de le bouger de son emplacement d'origine vers un autre en passant par le nouveau nom Xtruc. Cette simple opération entraîne la compression par le compresseur XPK choisi. Cela marche même avec des backups/restoration ! Avec un tiroir où une assignation, faites une simple copie pour vérifier que tout marche bien. Pour reprendre nos exemples : copiez vos textes de DH2:Ecrire/Textes (normal) vers

XTEXTS: (compressé) ; copiez DH4:Modules/vers Modules: ou XH0:. En affichant le contenu de ces deux listes, vous constaterez que les tailles de vos fichiers sont différentes : taille compressée par le chemin "normal" et taille réelle décompressée par Xtruc. Pas besoin de reformater quoique ce soit. Génial non ? Aucun risque de ne plus pouvoir backupper ou réparer votre disque dur à cause d'un format bizarre non-DOS (demandez à vos Pistes ce qu'ils pensent des plantages de

leur disque compressé avec Stacker...). Sans compter que pour les applications (nombreuses dans le DP) qui reconnaissent XPK, vous pouvez indifféremment accéder à vos données en passant ou pas par XFH.

Stéphane Anquetil



Avertissement

Attention ! Bien que ses possibilités soient alléchantes, n'installez pas XFH si vous ne bénéficiez pas d'un processeur assez rapide (68020 minimum). De même, si vous trouvez que votre Amiga rame déjà assez à charger des logiciels, laissez tomber XPK à un défaut : le fichier sur lequel il travaille est stocké en entier en mémoire : si vous compressez un fichier de 1 Mo, il vous faudra un méga de libre à chaque fois que vous voudrez l'atteindre. Sur un petit 1200 de base, c'est un peu juste. Enfin ne confondez pas XFH avec PowerPacker : si vous voulez juste compresser quelques fichiers, utilisez XPKatana. Et s'il s'agit d'archiver : utilisez ABBackup par exemple, qui reconnait les compresseurs XPK.

Les brosses animées

Après quelques rappels sur l'utilisation des requesters de couleurs dans Brilliance et DeluxePaint, il n'est peut-être pas inutile de nous remémorer l'utilisation des brosses animées, qui, comme nous avons pu le voir dans nos derniers exercices pratiques, sont indispensables à la réalisation d'une animation.

Une brosse animée est en fait une petite animation que vous tenez comme une brosse (NDLR : merci !). Vous savez maintenant ce qu'est une brosse et comment on s'en sert (NDLR : tu veux que je te montre ?)... Hé bien, c'est le même principe pour une brosse animée : lorsque vous définissez une zone à découper, cette zone sera découpée automatiquement sur le nombre de cadres que vous souhaitez.

Un exemple

Prenez comme exemple une animation d'une bestiole volante réalisée sur 9 cellos d'animation (figure 1). Pour la faire bouger sur une trajectoire, vous devez la saisir en brosse animée.

Dans *DeluxePaint*, allez dans le menu "Animation/ Brosse animée/ Saisie". Pour *Brilliance*, cliquez simplement sur l'icône "brosse animée".



Figure 1.

Un repère de saisie rectangulaire apparaît alors. Vous n'avez plus qu'à vous en servir pour entourer largement votre bestiole. Quand vous relâchez le bouton de la souris, un requester apparaît pour *DeluxePaint*, vous demandant pour combien de cellos vous voulez que la fonction s'opère (ici : 9). Pour *Brilliance*, vous devez définir le nombre

de cadres à saisir dans le menu "Brosse animée" avant de l'utiliser.

Attention : avant de relâcher le bouton de la souris, il est préférable, grâce aux raccourcis clavier (voir figures 2 et 3), d'avancer dans votre animation afin de voir si la zone que vous avez définie entourera convenablement toute l'animation sur chaque cello. C'est aussi pour cela qu'il est souhaitable de saisir une zone assez large.

Les menus

Vous y retrouverez, tout comme dans le menu "Animation", tout un tas de fonctions spécifiques.

- **Charger et Enregistrer** : vous pouvez charger une brosse animée réalisée dans un autre format d'écran (la brosse sera alors déformée) et/ou avec une palette de couleur différente (vous devez alors adapter les couleurs de la brosse à celles de la palette en cours).

- **Réglages** (figure 4) : ce requester, obtenu par "Animation/Réglages" sous *DeluxePaint* et les boutons style magnétoscope sous *Brilliance*, propose les options suivantes :

- le numéro de cello de la brosse animée en cours ;
- la durée d'affichage de l'animation. Dans notre exemple, nous possédons une brosse animée de 9 cellos ; si nous entrons ici la valeur 18, notre brosse positionnera le premier cello sur 2, son deuxième cello dans les deux cellos suivants, etc.
- la direction : vous pouvez choisir l'ordre d'utilisation

de la brosse (en avant, en arrière, en ping-pong).

- **Utiliser et libérer** (*DeluxePaint*) : l'option "Utiliser" permet de rappeler à l'écran la dernière brosse que vous avez utilisée. La mémoire tampon de *DeluxePaint* ne peut malheureusement garder qu'une seule brosse animée. L'option "Libérer", comme son nom l'indique, libère la mémoire tampon.

Brilliance, contrairement à *DeluxePaint*, nous offre une meilleure gestion des



Figure 4.

brosses. Elles sont représentées dans un tableau sous formes d'icônes. Huit cases sont disponibles, dans lesquelles vous pouvez placer des brosses et y faire appel quand vous le souhaitez.

Transformations

Tout comme avec les brosses classiques, vous pouvez :

- inverser votre brosse animée sur les axes X, Y et Z (uniquement avec *DeluxePaint*) ;
- changer le point de saisie (ou de tenue) ;



Figures 2 et 3.

- appliquer les différents modes de dessins disponibles (touche F1 à F10). Malheureusement, ces effets ne s'appliquent qu'au cello en cours, il est impossible de modifier tous les cellos d'une brosse animée. Pour y parvenir, vous devrez prendre tour à tour chaque cello en brosse et lui appliquer l'effet désiré (messieurs les programmeurs, il faudrait peut-être sérieusement penser à modifier cela, car l'ajout de telles possibilités serait réellement nécessaire).

Animation sans le requester de déplacement

La touche "Alt" est essentielle à connaître pour réaliser de petites animations sans se servir du requester de déplacement. Démonstration :

- chargez la brosse animée de l'Eliazopode ;
- effacez tous vos cellos. Attention, j'ai bien dit "effacez", et non pas "détruisez". Il s'agit de gommer les cellos de l'animation, et non de détruire l'animation entière !
- retournez au premier cadre, utilisez l'outil "Tracé pointillé", puis maintenez la touche "Alt" appuyée pendant que vous dessinez avec votre brosse animée...

Rigolo, non ? Vous voilà avec un troupeau d'insectes volant à la queue leuleu ! Certes, c'est déjà bien beau de dessiner aléatoirement la position de l'insecte grâce à cette formidable touche "Alt", mais est-il possible de paramétrer plus efficacement une trajectoire, toujours sans se servir du requester de déplacement ? Oui, en fait, c'est possible : vous pouvez déplacer votre bestiole sur une trajectoire rectiligne ou curviligne. Démonstration :

- effacez tous vos cellos ;
 - retournez au cadre 1, sélectionnez l'outil "Ligne", appelez votre brosse animée, maintenez la touche "Alt" et dessinez une droite sur votre écran ;
 - relâchez le bouton de la souris et la touche "Alt" et admirez le résultat...
- Vous remarquerez que la ligne met un certain temps à se dessiner. Si vous avez le malheur de bouger la souris d'un chouia pendant cette opération, la ligne se redessine entièrement... Autre chose : l'effet obtenu risque d'être un peu décevant, les bestioles étant un peu trop proches les unes des autres. Bien sûr, il y a toujours une solution à chaque problème posé. Pour délimiter un espace entre chaque bête, il est nécessaire de paramétrer les espaces entre chaque point de la droite. Pour cela, nous devons faire appel au requester d'espacement (figure 5).
- Grâce à ce requester, vous pouvez définir soit l'espace entre chaque pixel, soit le nombre total de points de la ligne. Ainsi, si

vous désirez que la bestiole se "déplace" sur une droite tous les 20 pixels, vous indiquerez dans le requester de *DeluxePoint* "Tous les x points = 20", ou activerez l'option "Distance" de *Brilliance* en lui donnant la valeur "Pixels = 20". Par contre, si vous désirez que la bestiole se déplace 20 fois sur cette droite, vous indiquerez dans le requester de *DeluxePoint* "N Total= 20", ou activerez l'option "# de points" de *Brilliance*, en précisant "Points=20". Cette option ne se limite pas aux lignes.



Figure 5.

Vous pouvez utiliser les courbes, les cercles, les rectangles, les ellipses, les polygones et l'outil symétrie. Vous pouvez même déplacer des essais de bestioles grâce à l'outil *Aérographe*.

Importance du point de saisie

Nous avons vu précédemment comment tenir une brosse statique autrement qu'en son centre. Ceci s'applique également aux brosses animées. Si votre bestiole traverse l'écran de droite à gauche, faites en sorte de la tenir par son côté gauche afin qu'elle n'apparaisse pas sur le premier cadre et qu'elle disparaisse entièrement du dernier.

On ne peut pas réaliser ceci en une seule étape ? Bien sûr que non ! Il faudra vous arrêter de dessiner lorsqu'elle se rapprochera du côté gauche, changer ensuite le point de saisie et continuer à dessiner. On peut également se servir de l'outil polygone. Et pour lui faire subir un looping ? On peut la faire tourner autour d'un cercle. Pour cela il suffit de définir un espacement "Nombre de points" égal au nombre de cellos de votre animation, d'utiliser l'outil cercle, et de maintenir la touche "Alt" tout en dessinant le cercle. Quand vous relâchez le bouton de la souris, l'animation se réalise automatiquement sur le nombre de cellos choisis.

Pour lui faire faire un looping sur elle-même et autour d'un axe de cercle, nous ne pouvons qu'utiliser le requester de déplacement.

Brilliance et Bézier

Sous *Brilliance* uniquement, on peut grâce à aux courbes de Bézier et à notre désormais fameuse touche "Alt", définir une trajectoire vraiment réaliste, semblable au vol d'un insecte, par exemple. C'est l'occasion rêvée de faire voler joyeusement notre Eliazopode. Voici la marche à suivre.

- chargez la brosse animée de l'Eliazopode ;
- définissez 9 cellos d'animation vierges et allez au premier cello ;
- appelez le requester d'espacement et actionnez l'option '# DE POINTS' = 2 ;
- utilisez l'outil courbe de Bézier, maintenez la touche "Alt" et positionnez les quatre points de contrôle de la courbe comme vous le souhaitez ;
- changez maintenant le paramètre d'espacement à 9 (égal au nombre de cellos) ;
- cliquez avec le bouton droit de la souris. Et voilà !

Votre anime se dessine automatiquement sous vos yeux ébahis. Ahhh ! Le monde animal, la nature, la vie... et votre bestiole qui se balade tranquillement à la recherche des fruits qui nourriront ses petits. Je sens déjà les odeurs enivrantes de... Ohhh ! désolé je m'égare.

Olivier Duval

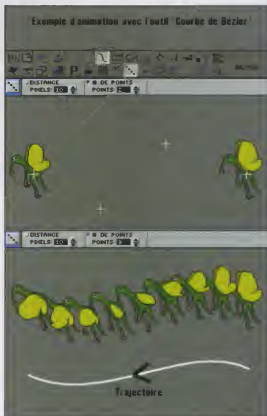


Figure 6.

Dura Rexx, sed Rexx

Ou, en bon français comme on le parle encore dans nos beaux villages-vacances typiques du Sud Finistère, "ARexx est dur, mais c'est ARexx"... Mais revenons à nos moutons : nous avons commencé à aborder les différentes possibilités de débogage des scripts ARexx. En toute bonne logique, nous allons derechef profiter de ces pages pour conclure cette passionnante étude. Bouclez vos cigarettes et éteignez vos ceintures, décollage immédiat.

Résumé de l'épisode précédent : la méthode la plus immédiate pour suivre le contenu des variables d'un script ARexx consiste tout simplement à insérer des instructions SAY bien senties aux endroits stratégiques du script (exemple : SAY "i="). C'est fort simple, mais il faudra ne pas oublier de supprimer toutes ces commandes une fois le script terminé...

Une seconde possibilité est offerte par la commande TRACE, qui est suffisamment versatile pour s'adapter à quasiment tous les cas de figure. Elle est de plus capable d'afficher les lignes du script au fur et à mesure de leur exécution, ce qui offre encore plus de facilité pour la recherche des erreurs. Utilisée conjointement avec les programmes TCO et TCC (situés dans le même répertoire que l'interpréteur RexxMast), TRACE suffit amplement à résoudre 99% des problèmes.

Nous avions également évoqué l'existence du flux standard d'affichage des erreurs, STDERR. Avec une simple instruction OPEN, il est possible de détourner l'affichage des erreurs et des informations de débogage ailleurs que dans une fenêtre : sur l'imprimante, dans un fichier, ou même, pourquoi pas, vers un autre ordinateur relié à l'Amiga (prise série ou parallèle, réseau, etc.).

En avions-nous terminé pour autant avec le sujet ? Hé bien, non ! Il est possible d'aller encore plus loin, plus vite, plus haut, plus fort.

Inhibition de commandes

ARexx dispose d'un mode d'inhibition des commandes qui peut se révéler très pratique dans certains cas. Dans ce mode, les commandes sont interprétées de manière tout à fait normale, mais ne sont pas exécutées.

Quant au code de retour RC (dont nous reparlerons plus loin), il est toujours positionné à zéro, comme si elles s'étaient correctement déroulées.

Quel est l'intérêt de la chose ? Imaginez que votre script contienne des commandes potentiellement destructrices, telles que l'effacement d'un ou plusieurs fichiers, voire carrément le formatage d'un disque... Hé bien là, hop, plus de soucis, il suffit d'utiliser le mode "commandes inhibées" pour écarter tout danger.

Cette inhibition est obtenue avec — encore elle — l'instruction TRACE suivie d'un point d'exclamation :

```
/* On parle à AmigaDOS */
ADDRESS COMMAND
/* Inhibe l'exécution des
commandes */
TRACE !
/* DELETE n'est pas exécutée */
DELETE fichier
/* Ré-autorise l'exécution
des commandes */
TRACE !
```

Le point d'exclamation agit en fait comme un interrupteur ; il active le mode inhibition s'il ne l'était pas, et le désactive sinon. Il peut être utilisé seul ou conjointement avec les autres options de l'instruction TRACE :

```
/* Trace les résultats
et inhibe les commandes */
TRACE !RESULTS
```

Dernière précision : le mode inhibition est automatiquement désactivé par l'instruction TRACE OFF.

Analyse interactive

Voici encore un autre instrument de débogage, qui permet à l'utilisateur d'entrer des instructions pendant que le programme est en cours d'exécution. Toutes les instructions du langage sont acceptées, même les composées (boucles DO, tests IF et SELECT...), à condition toutefois qu'elles soient entièrement contenues dans la ligne introduite.

Lorsqu'il est en mode interactif, l'interpréteur ARexx analyse chaque instruction du script une à une, puis affiche le code "+++" qui demande à l'utilisateur d'entrer une commande. Trois réponses sont alors possibles :

- "Entrée" directement — en d'autres termes, une ligne vide — permet de poursuivre l'exécution normale du script ;
- Le signe égal provoque la ré-exécution de la dernière instruction analysée ;
- Toute autre entrée est traitée comme une instruction de débogage, qui est analysée et exécutée comme si elle faisait partie intégrante du script.

Cependant, certaines instructions ne provoquent pas de pause dans l'exécution du script. Ce sont CALL, DO, IF, THEN, ELSE et OTHERWISE.

Une fois de plus, c'est l'instruction TRACE qui permet d'initier ou de sortir du mode d'analyse interactive. Il suffit cette fois-ci de la faire suivre d'un point d'interrogation :

```
/* Passage en mode interactif */
TRACE ?
--
bla bla bla
--
/* Sortie du mode interactif */
TRACE ?
```

TS et TE sont dans un autre bateau...

Tout comme TCO et TCC, il s'agit de deux programmes externes à RexxMast, rangés dans le même tiroir que celui-ci, qui permettent de forcer le mode interactif pour tous les scripts en cours d'exécution. L'instruction TRACE est automatiquement placée en mode RESULTS, à moins qu'elle ne soit déjà définie en INTERMEDIATES ou SCAN, auquel cas elle reste inchangée.

TS (pour "Trace Start") force l'analyse interactive, tandis que TE (pour "Trace End") la termine.

Interception des erreurs

Jusqu'à présent, nous n'avons vu que les moyens mis à notre disposition par ARexx pour détecter les erreurs au sein d'un script, mais une question reste posée : comment RexxMast réagit-il lorsqu'il rencontre une erreur oubliée par le programmeur ?

La réponse est très simple : il arrête tout bonnement l'exécution du script. Ce comportement peut cependant être modifié, vous vous en doutez, sinon, on n'en parlerait pas...

La première technique consiste à utiliser l'instruction FAILAT (que l'on pourrait traduire par "échec à..."), qui détermine la limite à partir de laquelle ARexx considère qu'une erreur doit arrêter l'exécution du script. Pour bien comprendre cette technique, il faut savoir que toute commande renvoie dans la variable réservée RC, un code numérique indiquant le succès ou l'échec de la commande. Ce code est totalement dépendant de l'auteur de la commande en question, mais en général, les recommandations suivantes sont observées :

RC	Indique...
0	Pas d'erreur (OK)
5	Simple avertissement (erreur minime)
10	Erreur courante (fichier non trouvé...)
20	Erreur fatale (plus de mémoire, division par zéro...)

On se rend compte à la lecture de ce tableau, qu'une simple instruction FAILAT 21 suffit à faire en sorte que l'exécution du script soit jamais interrompue, quelque soit le niveau de l'erreur rencontrée (ou presque : encore une fois, ce tableau n'est pas exhaustif, il ne présente que les valeurs couramment admises. Si une commande décide de retourner un niveau d'erreur égal à 100, l'instruction FAILAT ci-dessus n'empêchera pas RexxMast d'arrêter le script).

Une dernière précision sur RC : attention à ne pas le confondre avec l'autre variable réservée RESULT, dont l'utilisation est différente.

Les interruptions

Les interruptions, qui n'ont rien à voir avec les interruptions du 68000 ni avec celles d'Exec, attention à ne pas tout mélanger ! représentent la seconde technique d'interception des erreurs en cours d'exécution d'un script. Comment marché-ce ?

Avec l'instruction SIGNAL ON, qui permet de brancher le script sur une procédure pré-définie lorsqu'une erreur survient.

SIGNAL ON reconnaît plusieurs types d'erreurs différents :

SIGNAL ON	Commentaire
ERROR	Une commande a renvoyé une erreur (RC = 10)
FAILURE	Une commande a lamentablement échoué (RC = 20)
IOERR	Une opération d'I/O (OPEN, WRITE...) a échoué
SYNTAX	Une erreur de syntaxe a été rencontrée dans le script
NOVALUE	Une variable non-initialisée a été utilisée
BREAK_C	L'utilisateur a appuyé sur Ctrl-C
BREAK_D	L'utilisateur a appuyé sur Ctrl-D
BREAK_E	L'utilisateur a appuyé sur Ctrl-E
BREAK_F	L'utilisateur a appuyé sur Ctrl-F

Les quatre dernières lignes de ce tableau ne représentent pas des erreurs à proprement parler, mais la possibilité qui est offerte à l'utilisateur d'interrompre à tout moment le déroulement d'un script.

Listing

```
SIGNAL ON ERROR /* Erreurs des commandes */
SIGNAL ON BREAK-C /* Gestion du Ctrl-C */

/* Le script normal est ici */
...
bla bla bla
...
EXIT /* Fin du script */

/*****
 * Routine de traitement des erreurs
 *****/

ERROR:
    SAY 'La commande a retourné une erreur !'
    RETURN /* Continue après l'erreur */

/*****
 * Routine de traitement du Ctrl-C
 *****/

BREAK_C:
    SAY '*** Fin du script'
    EXIT /* Fin du script */
```

Quand une erreur interceptée par SIGNAL ON survient, ARexx suspend l'exécution du script et se branche sur une routine de traitement de l'erreur. Celle-ci doit être définie dans le script, et doit porter le même nom que l'erreur en cause. Par exemple : (voir listing) ci-dessous.

Atchao bonsoir

Voici qui termine notre tour d'horizon des possibilités de débogage des scripts ARexx. Dorénavant, vous n'aurez plus aucune excuse si vos scripts ne fonctionnent pas comme ils le devraient !

Le mois prochain, nous passerons tout à fait à autre chose, mais chut... C'est une surprise ! En attendant d'en arriver là, je vous salue bien bas.

François Bellet-Taitois



Interfaces graphiques sous Amos pro (fin)

Nous abordons ici le dernier volet de cette série consacrée aux interfaces graphiques sous Amos pro. Vous êtes maintenant censés être capables de créer de toutes pièces un utilitaire doté d'une interface graphique digne de ce nom, disposant de boutons, de zones de saisies et de fenêtres. Pour les listes et les "sliders", suivez le guide...

Toujours en place à la World company, nous allons modifier légèrement le petit exemple utilisé il y a maintenant deux mois (p... deux mois !). Je vous résume brièvement les épisodes précédents, pour vous remettre à l'esprit le travail demandé : il s'agissait de présenter la liste des personnes employées à la World company dans une "Active list", et de pouvoir en faire disparaître ou ré-apparaître des noms sur un simple clic. Je ne reviens pas sur ce second objectif, mais si vous vous rappelez bien, le nombre de noms visibles était limité à cinq. Ce mois-ci, nous allons donc voir comment faire "bouger" la liste, pour en faire défiler le contenu.

Slider es-tu là ?

Comme vos esprits lucides, rapides et brillants l'ont certainement déjà deviné, c'est grâce à la petite barre verticale (de couleur rouge sous Amos), toujours accompagnée de deux boutons flèches (une vers le haut et une vers le bas), que cette liste va glisser ("to slide" en anglais) vers le haut ou le bas. Elle laissera ainsi apparaître ce que le cadre visible ne peut montrer (ta ta taaaaa !).

Le slider comporte deux éléments : une zone rouge et une zone noire. La zone noire est recouverte en partie par la zone rouge, elle indique "logiquement" la totalité de la liste. La zone rouge quant à elle indique la position ainsi que la proportion de ce qui est affiché de la partie visible de la liste, par rapport à sa taille totale.

Amos pro nous propose un objet actif (au

même titre qu'un bouton ou une zone de saisie) pour réaliser un slider. Mais il est bien évident que seul, un tel objet ne pré-



La liste de Schindler...

sente aucun intérêt. Ce dernier devra être lié à une liste active (en anglais : "Active list" (NDLR : hé oui, c'est très dur, l'anglais)). Cette liaison se fera de deux manières : la première s'effectuera purement sous Amos-I, comme nous l'avons vu le mois dernier, et permettra d'ajuster automatiquement la liste à la position du slider. La seconde concerne les deux flèches : les événements provenant de ces deux boutons seront traités dans un code Amos.

Et le code, Yannick, et le code ?

Pour des raisons d'esthétique, il est possible de mettre "derrière" l'objet slider proprement dit, une ligne verticale. Pensez bien à mettre cette instruction (VL, Vertical line) AVANT le slider (VS, Vertical slider) sinon, ce dernier n'apparaîtra jamais...

Bref, une ligne verticale est un objet passif (donc sans numéro d'identification) particulier en Amos-I, dont la syntaxe est très simple :

```
VL coordonnée_x, coordonnée_y,
numéro_d'objet_vertical_line,
ns_la_banque, hauteur.
```

Attention : la hauteur est exprimée en coordonnées absolues, et non pas par rapport aux coordonnées y, ce qui donne dans le code :

```
VL 190,93,57,126;
```

Pour le slider c'est un chouia plus compliqué, mais beaucoup d'options ne sont pas utiles, ou sont reparamétrées en Amos "normal".

Comme je l'ai dit plus haut, un slider est un objet actif, il est donc différencié par un numéro, qui est le premier paramètre à passer. Ensuite, comme pour une "vertical line", il faut passer les coordonnées de x et y ainsi que la largeur et la hauteur. Par contre, contrairement aux lignes verticales,

la largeur et la hauteur sont relatives aux x et y (allez savoir pourquoi...). Les paramètres suivants ne sont pas importants, il renseigne sur : la position de départ, le pas du bloc rouge dans son déplacement, la valeur logique "totale" de la zone noire, et la valeur à modifier lorsque l'utilisateur clique sur la zone noire. Vous pouvez vous amuser à modifier ces paramètres si vous voulez, mais en général, gardez les mêmes

que dans l'exemple fourni, puisque certains calculs, que nous allons voir tout de suite, en dépendent.

Mais ce qui est le plus important, c'est la liaison du slider et de l'Active List. Il faut dire à Amos-I de signifier automatiquement à la liste, tout changement d'état du slider. C'est la raison du [ZC '1',ZP;], ou "1" représente le numéro d'identification de la liste active. Voilà, vous voyez, c'est très simple.

En ce qui concerne l'Amos pur

Deux choses sont à gérer en Amos "normal". Tout d'abord, la taille de la partie rouge, puis les deux boutons qui feront avancer ou reculer la liste.

Pour ce qui est de la taille de la barre rouge, une petite formule magique est à appliquer. Il faut tout d'abord que le ratio passé dans la ligne Amos-I (VS ...) soit à 100. La taille est alors réactualisée ("update") en fonction du nombre total de lignes de la liste (9 au début de notre exemple) et du nombre de lignes réellement affichées à l'écran (8 dans notre exemple). Ce nombre va bien évidemment varier si l'on ajoute ou si l'on retire des lignes de la liste, il faudra alors le réactualiser à chaque fois.

La formule magique est :

```
100 - (nombre_maximum_de_lignes
+ (nombre à afficher - 1))
```

Elle se passe en deuxième paramètre de la commande "Dialog update", après le numéro de l'interface concernée et le numéro d'objet. Le premier paramètre permet de placer la liste à une position donnée. Epluchez donc un peu le listing d'exemple, il répond clairement à diverses situations.

Pour la gestion des boutons, il suffit qu'ils modifient l'état du slider. En effet, nous avons "lié" sous Amos-I le slider et la liste. La moindre action sur le slider, qu'elle vienne de l'utilisateur ou du programme, suffit à modifier la liste. Ainsi, il faut se renseigner sur la position du slider (la variable B dans notre exemple) pour que lorsque

l'on appuie sur l'un des boutons (DIA=9 ou DIA=8) cet objet soit mis à jour. Il faut bien évidemment tenir compte des maxima et minima, ce que les petits tests logiques (IF B+1<MX-8+1, etc.) font à merveille.

Conclusion

Voilà, vous savez tout sur les interfaces

graphiques en Amos pro. N'hésitez pas à m'écrire à l'adresse du journal si vous avez des questions à me poser, ou bien des suggestions à me faire sur cette rubrique. Le mois prochain, nous commencerons une nouvelle série, au cours de laquelle nous construirons pas à pas le méga-giga-

hyper-jeu de cette fin du second millénaire de notre ère. Je ne puis en dire beaucoup plus, voici simplement un petit indice pour vous faire patienter : ce jeu parle de codes secrets et de couleurs... A bientôt.

Eric Coppannelli

eric.coppannelli@esi.fdn.org

```
' On charge la banque en mémoire
Load "AMOSPro_System:APSystem\AmosPro_Default_Resource.Abk",16

' On déclare le numéro de banque à utiliser en tant que ressource
Resource Bank 16

' On ouvre l'écran
Screen Open 0,640,256,8,Hires : Curs Off : Flash Off
Palette 0,56F,$77,$EEE,$F00,$DD,$AA,$FF3
Cls 0

' On réserve un tableau de 6 cases
Dim VS(99)

' description de l'interface :
_INTS="Label 1;"
_INTS+_INTS+"BOX 128,78,1,496,178;"
_INTS+_INTS+"BOX 128,62,1,496,78;"
_INTS+_INTS+"BOX 200,85,79,426,135;"
_INTS+_INTS+"BOX 200,136,67,426,152;"
_INTS+_INTS+"PrintOutline 180,66,""WORLD COMPANY : ",0,1;"
_INTS+_INTS+"BU 8, 190, 85,16,8,0,0,1;[UND,0,BP6+;][BR0;]"
_INTS+_INTS+"BU 9, 190, 126,16,8,0,0,1;[UND,0,BP65+;][BR0;]"
_INTS+_INTS+"VL 190, 93,57, 126;"
_INTS+_INTS+"VS 12, 188, 95,9, 29,0,1,100,1;[ZC 1,ZP;]"
_INTS+_INTS+"AL 1, 208, 90, 25, 5, 6VA,1,0,2,3;[ZC 2, 6VA ZP
ARI;]"
_INTS+_INTS+"ED 2,216,140,25,255,""0,3;"
_INTS+_INTS+"Button 3,430,136,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO
15,4,"">> "+"0,4;][BR 0;]"
_INTS+_INTS+"Button 4,136,136,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO
15,4,"">> "-"0,4;][BR 0;]"
_INTS+_INTS+"Button 5,430,158,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO
15,4,""OK,""0,4;][BR 0;]"
_INTS+_INTS+"Button 6,360,158,64,16,0,0,1;[UN 0,0,BP13+;PO
9,4,"CANCEL","0,3;][BR 0;]"
_INTS+_INTS+"EXIT;"

VS(0)="Liste bido : "
VS(1)="Mr Goot"
VS(2)="Tête d'oeuf"
VS(3)="Kandé komen loro"
VS(4)="J.F.P"
VS(5)="Eric COPPANNELLI"
VS(6)="Stéphane Colalongo"
VS(7)="Désolé Robin"
VS(8)="Gael Chaivin"
VS(9)="Olivier Lefranc"
NB=9

' point d'entrée de l'interface, et lancement
Dialog Open 1,_INTS,12,1600

' pointage de la mémoire pour la liste
Vdialog(1,6)=Array(VS(1))

' lancement de l'interface
X=Dialog Run(1,1)

' petite formule magique pour que le slider soit proportionnel
' NX : nbr max : 9 (à passer : 9+(nb.affichable-1)
... C'est comme ça...
' LY : nbr à afficher : 8

NX=13
LY=8

' mise à jour du slider :
Dialog Update 1,12,,100-(MX-LY)

Do
DIA=Dialog(1)

' Gestion des boutons haut et bas...
If DIA=9 : If B+1<MX-8+1 : A=B+1 : Dialog Update 1,12,A : End
If : End If
If DIA=8 : If B-1>=0 : A=B-1 : Dialog Update 1,12,A : End If :
End If
B=Rdialog(1,12)

' on en entre un...
If DIA=4 and Rdialog(1,2)<>"
' on augmente nb
Inc NB
' on charge la dernière position dans la liste avec la sa-
sie
VS(NB)=Rdialog(1,2)
' on rafraîchit l'affichage
Dialog Update 1,1
Dialog Update 1,2,"
' et... et... et... lolo pas oublier slider, nan, pas
oublier slider.
NX=NB+4
Dialog Update 1,12,NB-4,100-(MX-LY)
End If

' On en sort un...
If DIA=3
' on regarde sa position dans la liste
TS=Rdialog(1,2)
A=1
B=0
While TS<=VS(A) and A<=NB
Inc A
Wend

' si il appartient à la liste
If A<=NB-1
' on l'enlève de la liste
Dec NB
For N=1 To NB
If N<=A
Inc B
VS(B)=VS(N)
End If
Next N
VS(N)=A
' on rafraîchit l'affichage
Dialog Update 1,1
End If
End If

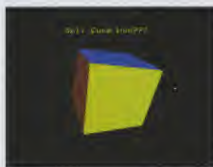
Exit If DIA=5
Exit If DIA=6
Loop
Dialog Close
End
```

Aux frontières des Dix Lignes

A la limite de la programmation, grâce à la rubrique 10 lignes, chaque mois, des millions d'hommes et de femmes s'expriment à l'aide de mots incompréhensibles pour le commun des mortels. Mais nous, peuple des Programmeurs du Nord, élus par l'Entité Divine ⁽¹⁾ Que Nous Ne Contrôlons Pas, nous réussissons à faire naître, de cette suite cabalistique de lettres et de chiffres, la beauté, la joie et l'amour. C'est pour cela que mois après mois, je me fais une joie et un devoir de publier ces quelques formules magiques, que certains ont su trouver au fond de leur laboratoire sombre que les rayons du soleil ne caressent plus depuis des millénaires.

Cube 3D ⁽²⁾

Décidément, le cube 3D est à la mode dans la rubrique 10 lignes. Je crois vous en avoir proposé un il y a deux mois, mais celui-ci est bien plus beau, avec ses faces pleines et ombrées. Alors moi je dis bravo et je m'en félicite. Au fait, "3D", ça s'écrit comme "3 dés" ? Bravo à Ludovic Arnaud, qui ferait bien de nous faire parvenir au plus vite ses coordonnées, s'il veut accéder à célébrité la plus complète.



Le retour du Cube 3D.

AmiCubePxC

(c) Ludovic Arnaud

22/02/96

Utilisez la souris pour faire tourner le cube sur les axes X et Y

' quand les boutons souris ne sont pas appuyés et pour le faire tourner

' sur l'axe z et le zoomer quand un des boutons est appuyé.

' Pour changer les couleurs changez les DMTAs précédées d'un \$.

' (vous pouvez mettre une couleur différente par face)

```
* Degree = FC=200 : CZ=200 : Dim
X(8),Y(8),Z(8),XE(8),YE(8),PF(6,4),
PX(4),PY(4),CO(255),SI(255),P(6),ZZ
(8),F(6),C(6),D(6) : Screen Open
0,320,256,4,Lowres : Hide On :
Flash Off : Curs Off : Cls 0 :
Double Buffer : Autback 0 : H=256
: For I=0 To
255
```

```
* CO(I)=Cos(I*1.40784)*H :
SI(I)=Sin(I*1.40784)*H : Next : For
I=1 To 8 : Read X(I),Y(I),Z(I) :
Next : For I=1 To 6 : For J=1 To 4 :
Read PF(I,J) : Next : Read C(I) :
D(I)=(I-1) mod 3+1 : Next : Do : X
Mouse=X Hard(160)
: Y Mouse=Y Hard(128)
```

```
* For I=1 To 8 :
Y1=(Y(I)*CO(U)+Z(I)*SI(U))/H :
Z1=(-Y(I)*SI(U)+Z(I)*CO(U))/H :
X1=(X(I)*CO(V)+Z1*SI(V))/H :
ZZ(I)=(-X(I)*SI(V)+Z1*CO(V))/H
```

```
* X=X1*CO(W)+Y1*SI(W))/H : Y=(-
```

```
X1*SI(W)+Y1*CO(W))/H : Z=CZ+ZZ(I) :
D8=FC/Sqr(X*X+Y*Y+Z*Z) :
XE(I)=160+X*D8 : YE(I)=128+Y*D8 :
Next : For I=1 To 6 : F(I)=0 :
P(I)=1
```

```
* For J=1 To 4 : Add
F(I),ZZ(PF(I,J)) : Next : Next :
For J=1 To 6 : T=65535 : For I=1
To 6 : If P(I) : If F(I)=>T
: T=F(I) : S=I : End If : End If :
Next : P(S)=0 : Next : For J=1 To 3
: T=65535 : For I=1 To 6 : If P(I)
: If
F(I)=>T
```

```
* T=F(I) : S=I : End If : End If :
Next : P(S)=0 : Colour
D(S),C(S)*Min(Max(15-
(P(S)+200)/12,1),15) : Ink D(S)
```

```
* Polygon XE(PF(S,1)),YE(PF(S,1))
To XE(PF(S,2)),YE(PF(S,2)) To
XE(PF(S,3)),YE(PF(S,3)) To
XE(PF(S,4)),YE(PF(S,4)) : Next :
Screen Swap : Wait Vbl : Cls
0,46,13 To 275,243
```

```
* YD=64-Y Screen(Y Mouse)/2 : XD=80-
X Screen(X Mouse)/2 : If Mouse Key :
Add CZ,YD*10 : Add W,XD :
W=W mod H : CZ=Max(CZ,150) : Else :
Add U,YD : Add V,XD : U=U mod H :
V=V mod H : End If : Loop
```

```
* Data -50,-50,-50,50,50,-50,-
50,50,50,-50,-50,50,-50,-50,-
50,50,50,-50,50,50,50,-
50,50,50,1,2,3,4,$1,2,6,7,3,$100,5,
6,2,1,$110,5,6,7,8,$1,5,1,4,8,$100,
4,3,7,8,$110
```

Tunnel 2D

Premier volet de cette saga palpitante : la belle Danna a été enlevée par des extra-terrestres, alors le beau Fox court à sa recherche sur son scooter volant... Voilà, il faut donc qu'il aille le plus loin possible, forcément, et le plus vite possible, pas forcément. Sinon, je tiens à préciser que je trouve ce programme superbe, mais que je le trouverais encore mieux si l'auteur se faisait connaître auprès de la rédaction. Zou.

Speed

Do



Je suis beau, non ?

```
* Screen Open 0,320,256,4,Lowres : : Until Fire(1)
Palette $0,$FFF,$555 : Paper 0 :
Flash Off : Curs Off : Hide : Cls 0 :
Def :
Scroll 1,8,0 To 319,256,-8,0
```

```
* Set Rainbow
0,2,256,"(16,1,16)*","**" : Rainbow
0,1,40,255
```

```
* X=160 : Y=128 : Y1=106 : Y2=150 :
Timer=0 : Do : Add Y1,Rnd(2)-1 :
Add Y2,Rnd(2)-1 : If Y2>250 :
Y=250 : End If : If Y1<10 : Y1=10 :
End If : If (Y2-Y1)<6 : Y1=Y2-6 :
End If
```

```
* If Jup(1) : Add Y,-1,0 To 256 :
End If : If Jdown(1) : Add Y,1,0 To
256 : End If : If Jleft(1) : Add
X,-1,0 To
312 : End If : If Jright(1) : Add
X,1,0 To 312 : End If
```

```
* Scroll 1 : Ink 2 : Bar 311,0 To
319,251 : Ink 0 : Bar 311,Y1 To
319,Y2
```

```
* If Point(X,Y)=2 : Exit : End If :
Ink 1 : Plot X,Y : Loop
```

```
* T=Timer : Ink 0 : Bar 311,0 To
319,255 : For A=1 To 40 : Scroll 1
: Next : Cls 0 : Pen 1 : Locate
0,15 : Centre
*You Lost HAMSTER* : Locate 0,17 :
Centre *Score : *+Str$(T) : Repeat
```

* Loop

Tunnel 3D

Bien que le joli Fox ait pu sauver une fois de plus la belle Scully, celle-ci, à force de porter des imperméables noirs et des grandes jupes de grosse, continue à allumer les extra-terrestres qui l'enlèvent encore une fois. Le beau Fox, ne se lassant pas, retape son scooter spatial de l'épisode précédent et repart à la poursuite de cette sa... crée Scully.

* Tunnel en 3D



Tunnel 3D squatté par un inconnu.

```
* Screen Open 0,320,256,8,Lowres :
Screen Open 1,320,256,8,Lowres :
For A=0 To 1 : Screen A : Palette
0,$FFF,$DDD,$BBB,$999,$777,$555,$33
3 : Curs Off : Flash Off : Hide :
Paper 0 : Cls 0 : Next : D=4 :
SPD=15 : VAR=15 : M=10 : X=160 :
Y=128
```

```
* Dim W(D,3) : W(D,0)=100 :
W(D,1)=220 : W(D,2)=80 : W(D,3)=176
: For A=D-1 To 0 Step -1 : For B=0
To 3 : W(A,B)=W(A+1,B)+Rnd(VAR*2)-
VAR : Next : Next : S=0 : Screen To
Front 0 : Screen 0 : P=0
```

```
* Do : S= Not S : Screen Abs(S) :
Cls 0 : For A=0 To D : Ink D+1-A :
F#=1-(D-A)/10,0 : If Int(160-F#*(X-
W(P,0)))>0 : Bar 0,0 To 160-F#*(X-
W(P,0)),255 : End If : If 160-
F#*(X-W(P,1))<319 : Bar 160-F#*(X-
W(P,1)),0 To 319,255 : End If
```

```
* If Int(128-F#*(Y-W(P,2)))>0 : Bar
0,0 To 319,128-F#*(Y-W(P,2)) : End
If : If 128-F#*(Y-W(P,3))<255 : Bar
0,128-F#*(Y-W(P,3)) To 319,255 :
End If : Add P,-1,0 To D : Next :
If Jup(1) : Add Y,SPD : End If : If
Jdown(1) : Add Y,-SPD : End If
```

```
* If Jleft(1) : Add X,-SPD : End If
: If Jright(1) : Add X,SPD : End If
: Screen To Front Abs(S) : If
Point(160,128)<1 : Plot 160,128 :
Else : Wait 50 : Exit : End If :
Wait Vbl : Wait Vbl : I=P : Add P,-
1,0 To D
```

```
For B=0 To 3 :
W(P,B)=W(I,B)+Rnd(VAR*2)-VAR : Next
: If W(P,1)-W(P,0)<M :
W(P,0)=W(P,1)-M : End If
: If W(P,3)-W(P,2)<M :
W(P,2)=W(P,3)-M : End If : Loop
```

```
Screen 0 : Screen To Front 0 : Cls
0 : Locate 0,15 : Centre *You crashed!"
```

Voilà, c'est tout pour ce mois-ci. Continuez à nous envoyer vos œuvres, mais surtout, soyez gentils, essayez de marquer vos coordonnées dans les commentaires, ça évitera de vous courir après, après.

Eric Cappannelli
eric.cappannelli@esi.fdn.org

1 : A part Hughes Grant, bien sûr...
2 : Oul, mais plein et ombré, cette fois - cl.

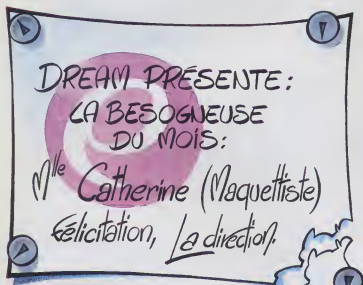
ABONNEMENT 279 F

11 numéros
+ 11 disquettes

3 numéros gratuits,
soit une économie
de 105 francs

Dream dans votre
boîte aux lettres,
avant sa sortie
en kiosque

Vos petites
annonces gratuites
et prioritaires



IL EST
VRAIMENT NUL
CE DESSINATEUR,
ON DIRAIT LA CRÉATURE
DE ROSEWELL
AVEC UNE PERRUQUE...

...MAIS BON, ABONNEZ-VOUS QUAND MÊME...



Cadeau :
le guide du jeu
Amiga et
CD-32 !

DREAM
TOUT L'UNIVERS DE LA MICRO

C O U P O N - R É P O N S E

Oui, je souhaite m'abonner à Dream.

nom : prénom : adresse :

..... code postal : ville :

Je joins mon règlement de 279 francs à l'ordre de Posse Press par :

☐ Chèque bancaire, ☐ Chèque postal, ☐ Mandat.

Offre à renvoyer avant le 31 mai 1996 à Posse Press/AbDr, 21, rue Notre Dame de Nazareth,
75003 Paris

Date :

Signature :

* Tarif pour la France métropolitaine uniquement. DGM/TGM et étranger ajouter 100 francs au prix de l'abonnement, paiement par mandat uniquement.

29

[illegible]

Articles choisis	Prix
Port + 16 francs (France)	
Port + 32 francs (C.E.E.)	
Autres pays nous contacter au (19-33) 48 87 60 11	
	Total



ACHÈTEZ MON JEU !

Chère Dreamette et chère rédac,

D'abord merci d'être à fond pour l'Amiga face aux hordes d'aliens dirigées par le docteur Gates... J'aurais voulu vous écrire avec un traitement de textes mais mon Amiga a quelques problèmes. Lors de la mise en route, il affiche un écran tout rouge et fait clignoter le power. Quelques secondes plus tard, l'ordinateur réinitialise et refait la même comédie... C'est la deuxième fois que ça lui prend, je l'ai déjà emmené chez mon revendeur qui l'a réparé, mais ça m'a coûté 500 francs. D'après lui, le problème viendrait d'une surcharge de disque au démarrage. Serait-il temps de passer au 1200 ?
Sébastien, Dijon

Cher Sébastien,
Change de revendeur ! En effet, un vrai spécialiste de l'Amiga l'aurait tout de suite dit qu'il s'agit d'un problème bénin : l'écran rouge au démarrage signifie que le composant de la ROM est un peu sorti de son socle. Il suffit d'ouvrir l'ordinateur et d'appuyer dessus pour qu'il se ré-encende. Malheureusement, ce petit souci arrive souvent avec certaines vieilles séries d'Amiga 500. Bien entendu, cela n'a rien à voir avec le disque de démarrage ou je ne sais quel autre surcharge fantaisiste. Passe vite au 1200, tu es l'un des derniers à posséder encore un 500 !

J'AI PERDU MES DISQUETTES

Dreamette,
Je possède un Amiga 600, mais il m'est impossible de l'utiliser car lors d'un déménagement, mes disquettes (workbench 2.05, Amiga extras 2.05 et Amiga fonts 2.05) se sont démagnétisées, et je n'avais pas fait de sauvegarde... Pouvez-vous me dire où me les procurer ?
Evelyne, Tours

Evelyne,
Le SAV français et officiel ayant été confié à Serele, nous ne saurions que trop de conseiller de t'adresser à lui. Serele se trouve à Issou (78).

TOUT VA MAL !

Chère Dreamette,
Je possède une carte M-Tec 1230/28 en remplacement de ma DKB cobra qui a rendu l'âme suite à un accident d'alimentation. Mais maintenant 80% de mes programmes plantent. Bonjour les gurus... Je suis souvent obligé de lancer No Fast Mem, un comble. D'autre part, Sysinfo m'indique que je possède 4 Mo de Fast RAM, alors que je n'ai qu'une barrette de 2 Mo...
Chris

Mon petit Chris,
Ta carte est super mal configurée ! Il y a un cavalier qui est mal positionné dessus, c'est celui qui indique le type de barrette mémoire que tu utilises. Alors que tu ne possèdes que 2 Mo de Fast RAM, tu fais croire à ton Amiga qu'il peut en disposer de 4. Du coup, les programmes vont se loger dans une mémoire que tu ne possèdes pas et tout plante ! Si la documentation est dans une langue étrangère, renseigne-toi auprès de ton revendeur pour qu'il te fasse parvenir la version française (légalement obligatoire) et qu'il t'explique lui-même comment placer les cavaliers.

N ÉOPHYTE

Cher Dream,
Débutant sur Amiga, j'ai quelques questions... Je possède un 1200 (ROM 3.0), ainsi qu'un Overdrive disque dur... J'ai lu que le 1200 avait 0 Mo de Fast RAM et 2 Mo de chip. J'aimerais augmenter ma mémoire, car après le lancement du Wb je n'ai que 1427000 de mémoire. J'envisage l'achat d'une carte M-Tec 68030 à 28 ou 42 Mhz de 4 ou 8 Mo. Est-ce possible vu mon Overdrive, et quelle sorte de RAM aurai-je en plus, de la Fast ou de la chip ?
Thierry, Hallvin

Cher Thierry,
Notre conseil est de te tourner plutôt vers une carte de type Blizzard IV, nettement plus compatible avec tous les périphériques de l'Amiga 1200. La M-Tec est notamment recommandée pour ses nombreux problèmes de mémoire. D'autre part, la mémoire présente sur les cartes accélératrices est toujours de la Fast RAM.

AMIGA AL DENTE

Dear Dreamette,
I am an Italian boy owner of an Amiga 1200, and I would like to see some tutorial of Imagine or Lightwave in your magazine. Couldn't you add a monthly list of the available updates ?
Salvatore, Milano

Carino Salvatore,
Se tu sapeva come sono felice di ricevere delle lettere che vengono da un altro paese che la Francia ! Ci scusiamo ma non è possibile di fare ogni mese delle rubriche su tutti i programmi. Abbiamo fatto il nostro scelto per Amos e DeluxePaint. Forse nel futuro...

OPTIMISTE

Salut Dreamette,
A quand l'Amiga dans les grandes surfaces ? J'ai lu dans votre confrère PC Team que

Gametek n'avait pas pu avoir de contact avec Amiga technologies. Est-ce là la politique de relance de l'Amiga ? Verra-t-on bientôt dans les kiosques un nouveau magazine dédié à l'Amiga ? Pourriez-vous faire un jour un récapitulatif dans tous les clones Amiga existants ou qui existeront d'ici peu ?
Jean-François, Plombières les Bains

Solut Jean-François,
Avec le rachat de l'Amiga par Viscorp, on devrait pouvoir s'attendre à une politique marketing relativement agressive. Les erreurs commises par At, notamment en ce qui concerne l'attitude désinvolte vis-à-vis des éditeurs, devraient être gommées. Un nouveau magazine Amiga ? Malheureusement, nous sommes certainement les dernières personnes à pouvoir répondre à cette question. A l'heure actuelle, seul le DrCo est un vrai clone de l'Amiga. Les autres machines vendues en tant que telles sont en fait de véritables Amiga 1200 customisés.

A LA VÔTRE

A Amiga Dream,
Pouvez-vous me dire s'il existe un émulateur A600 pour Pc ? Si oui, où et à quel prix ? Si j'achète une extension de 1 Mo pour A600, est-ce que je pourrais faire tourner tous les jeux ?
Stéphane, Toulouse

A Stéphane,
Notre rubrique Pleins feux de ce mois-ci est justement consacrée à UAE, le seul émulateur Amiga 500/600 pour Pc. Par contre, un Pentium 120 sera tout juste suffisant pour atteindre le dixième de la vitesse d'un Amiga 600. Une extension de 1 Mo ne permet pas de lancer les jeux du 1200 pour la bonne et simple raison que le 600 ne possède pas des composants graphiques ni un microprocesseur aussi puissants que ceux de son grand frère.

DREAM MARKET

VOTRE SPÉCIALISTE

Petites annonces

Ventes :

Vds imprimante Panasonic KXP2123 24 aiguilles couleur avec cartouches + RAM pas cher pour Pc et Amiga - Christophe Tél. : 56 40 51 91.

Vds lecteur CD-Rom 6x + doubleur IDE + drivers neuf ss garantie 1000 F poss. reprise 2x : 200 F 4x : 400 F - Tél. : (1) 47 39 66 92 H.R.

Vds lecteur CD Rom 4x + Blizzard 1220 4 Mo + lot 100 disks 200 F. Vente séparée possible Tél. : (1) 47 39 66 92 H.R.

Vds ou éch. jeux ou Devpac 3.5 VF + cours contre Calligat 24 VF. Graphiste, je cherche coder pour faire jeu x DP. Manu 33 04 78 71.

Vds Amiga 600 + 1 Mo tbc + jeux le tout pour 1500 F Seb au 94 08 07 71 (après 20h).

Vds jeux CD-32 + Amiga + SNEs + lecteur CD portable Guilbert Frédéric, 4 grand rue, 30450 Genillac Liste contre 1 timbre.

Vds carte d'extension + empl. copro pour A1200 avec 4 Mo en 32 bits prix 550 F port compris (dept 77) Tél. : 64 36 18 02

Vds imp. laser + 810 + chargeur FAF ch. Eye of the beholder 3. Pourcel Gil 81 57 63 82.

Vds Amiga 1200 DD 120 Mo avec jeux utilitaires équipement et joystick Tél. : Olivier 90 87 45 57 après 19h.

Vds carte PC 386 possibilité 486 par Make it avec contrôleur disque dur et disquette et jusqu'à 16 Mo de RAM pour 425/4000 PC 2000 F - Lecteur disquette externe DD 250 F - CD-32 avec 4 jeux toute neuve px 800 F - disque dur IDE 420 Mo 700 F - CPU 68030 MMU avec oculi - copro 68882 à 25 Mhz avec quartz facile offre. Tél. : 94 19 08 75.

Vds CD-32 tbc + S-port + communicateur 3 + 6 CD : 1000 F. Tél. : 77 28 74 10 38 après 18h.

Vds A1200 + Blizzard 28 Mhz/6 Mo + DD 80 Mo + CD + Disks + CDs + Amos 3D et 3.1 + bouquins + table mixage + synthé PSK75 + écran : 9500 F à déb. au 55 35 32 08.

Vds ROM AD 92 VF 120 F Dream du 11 au 27 avec disks d'origine + donne Amiga revue + Amiga news avec 250 F Tél. : 60 20 31 88.

Vds ROM switcher avec ROM 1.3 (A1200) 200 F Vuilleminot Alexandre 3 rue Lavolette 16000 Angoulême Tél. : 45 95 79 70.

Vds A1200 + joy + jeux : 1800 F - HD 120 Mo + CD + Disks - ou le tout : 2200 F - Vds joy Virtual pilot pro : 400 F - Tél. : (1) 47 50 70 37 (RP).

Vds A1200 (630 28 Mhz + 6 Mo + copro + DD 40 Mo + lect ext + 400 D7 + mags + boîtes : 3690 F Tél. : 27 26 67 30 le week-end (dép 59).

Vds A2000 3 Mo RAM + DD 46 Mo + écran 10845 + 3 lecteurs + imprimante MPS 1230 + livre classeurs Amiga + logiciels originaux le tout 4000 F 48 81 47 45.

Vds A1200 + écran 1083 + lect. ext + jeux prix argus + vds Sega Megadrive +

Dream vous propose de participer à cette nouvelle rubrique Dream Market. Particuliers, clubs, associations, boutiques, PME... Cette rubrique est pour vous.

390 F. H.T. le pavé en couleur !

Renseignements : Valérie Ambrosio au (1) 48.87.60.11

Blizzard 1230	1490
Ram 4 Mo	690
D.D. 1.2 Go	1690
CDRom 6x	990
Tower A1200	1590
Scan A4 Paragon	2390
Driver Paragon	590
EZ SCSI	1990

MSD
Micro Systems Distribution
20 rue du 11 novembre
42100 Saint Etienne
Tél. : 77 41 14 14
Fax : 77 41 11 29

36 15 FRANCE MICRO

MAC, PC, AMIGA, ATARI

Consoles Portables

Logiciels

Le plus grand centre
d'achat/vente de Micro
d'occasion.

+ de 10.500 offres à - 70 %
Particuliers Soldes Grossistes

Vente Achat Echange

VOXEL
LOGICAL SYSTEMS

AMIGA FOREVER WANTED

Si vous êtes Programmeur, créateur de jeux ou d'utilitaires, Graphiste, Musicien sur notre belle machine et que vous souhaitez être édité et participer ainsi au Futur de l'AMIGA, Vous êtes surement l'Homme (ou la Femme) il qu'il nous faut.

Envoyez votre CV et des exemples de vos réalisations à : S.M. VOXEL BP 404 - 63109 ROMANAT Cedex 72 61 15 85 Fax 23 81 15 61 E-Mail: voxel@goules.nat.fr

Actin PRODUCTIONS

Tél. / FAX : 87.93.53.61

Périphériques et logiciels pour votre AMIGA

DraCo® 040/33 -> 19990
DraCo® 060/50 -> 24490
Genlock Pluton® -> 3690
Genlock Neptun® -> 5150
Tower Amiga -> tél.

Cartes accélératrices, sonores, vidéo, ... -> tél.

TurboCalc 3.5 VF -> 490
Nombreux CD-ROM -> tél.

Jeux Amiga/CD32 -> tél.
Catalogue -> 10 F timbres

EURO Application INFORMATIQUE

À la découverte d'un nouveau monde...

A1200 Mega HD 170 5400 F. A1000/040 14000 F. ABR Sportster 33000 1600 F. VGR 6000 2000 F. Octamed 500 F. PageStream 31 2600 F. Devpac 3.50 780 F. PCTalk 2 500 F. Blitz 450 F. DirWork 500 F. Pilot ADF 150 F. Encyclopedia ADF 300 F. Port 50 F.

BP 331 63009 Clermont Ferrand Cedex 1

AMIGATEL

Le premier service minitel 100% AMIGA.
Rubriques, dialogue, téléchargement.
boutique pro...
8000 F en bon d'achat à gagner au grand jeu.

IDEAL Productions
Communication

Le Spécialiste des applications Multimédia professionnelles sur AMIGA.

**Conception - Réalisation
Barnes - TV Locales
CD-Rom - Animations A.G.
salons - séminaires...**

1 rue de la Liberté - 83000 St Paul de Vence

Tél. : (16) 86.91.17.00

Fax : (16) 86.91.17.32

PRAXIS Diffusion

AMIGA à BREST

Vente par correspondance
Soutien technique
Déplacement à domicile

Tél. : 98.46.61.66
Fax : 98.33.17.06

Super !

CD Timbres de France

voir en boutique p.79

55 F

ADREAM

Le rendez-vous des Amigaphiles.

Questions, news, astuces, bal...

1,29 F/mn

DeltaGraph X SARL
4 rue des Iris
Tél/Fax: (1) 60841614
Demandes de renseignements: sur rendez-vous

DeltaGraph

Gagnez 8000 Fr
de bons d'achat
sur 3615 Amigatel



En exclusivité: Les DeltaTowers au Draco-look! Nous utilisons les mêmes boîtiers pour A1200 que ceux du Draco. Disponible en kit à monter soi-même sans soudure, et sans risque ou prêt-à-booter avec ou sans l'extension Zorro2, Blizzard 1230, Blizzard 1260, Picasso, Cdrom, disque dur etc...



Les kits "prêt-à-monter"

DeltaMiniTower le kit + alim. PC : 750 Fr
DeltaMaxiTower le kit + alim. PC : 1780 Fr
Power DeskTop le kit + alim. PC : 1680 Fr
(disponible avec clavier PC ou coque A4000)

Les config's "prêt-à-booter"



Le Power DeskTop 1260 contient un A1200 boosté à fond avec la Blizzard 1260, 4 fois plus rapide qu'un A4000, inclu dans le pack: Cdrom, disque dur 1 Go et un ampli stéréo et 2 HP avec audio-mixer intégré, son Amiga/Cdrom, le port PCMCIA reste disponible

Power DeskTop 1260 avec Magic Pack et 4xIDE: 13280 Fr
Power DeskTop 1230 avec Magic Pack et 4xIDE: 9300 Fr

DeltaMaxiTower 1260 avec Magic Pack, CDROM, disque dur 1 Go, Blizzard 1260 : 13150 Fr / Blizzard 1230 : 9200 Fr
Option Zorro 2 : + 1900 Fr / Option Picasso : + 2623 Fr

Paiement possible en 5 mensualités avec 5% comptant ou en 10 mensualités avec 10% comptant. (Intérêts: 1%/mois)



La gamme évolutive

DeltaTower 1200

en kit ou prêt-à-booter

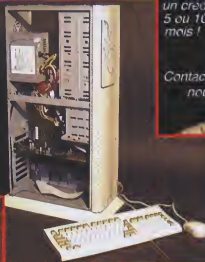
Je vous offre un crédit sur 5 ou 10 mois!

Contactez nous!



"...la passion et la compétence feront toujours la différence..."

Gert René Schmidt
Directeur



Matériel, Cartes, Logiciels

Disques durs Fujitsu certifiés AV, 5 ans de garantie

544 Mo IDE:	1207 Fr	9940 Mo FSCSI2:	12700 Fr
1092 Mo IDE:	1490 Fr	1092 Mo FSCSI2:	1725 Fr
2170 Mo FSCSI2:	4546 Fr	4350 Mo FSCSI2:	7130 Fr

Blizzard 1230 S4: 1570 Fr Blizzard 1260 S4: 5540 Fr

Cybervision 4 Mo:	3705 Fr	Modul SCSI 12x6:	259 Fr
Picasso 2 Mo:	2623 Fr	Piccolo 4 Mo:	3050 Fr
Poggy Pro:	5750 Fr	VLAR Motion:	8750 Fr
VLAR externe:	3256 Fr	VLAR interne:	2905 Fr
Toscats 16 bit:	2637 Fr	FrameMachine:	4800 Fr

Lecteur CDROM ATAPI

x2: 599 Fr x4: 750 Fr x6: 950 Fr

Lecteur CDROM SCSI

x2 externe: 870 Fr x4: 1250 Fr

Logiciels

Photogenics	599 Fr	Final Writer	910 Fr	Lightwave	5700 Fr
Final Data	555 Fr	Image FX2.1	1450 Fr	Mainstream Broadcast	1875 Fr
Clarissa V3	1530 Fr	A-Image VF	940 Fr	Photogenics	599 Fr
Turbopoint VF	400 Fr	Studio II VO	400 Fr	Crossroads	420 Fr
CrossMac	750 Fr	Cybergraph X	202 Fr	Diavolo Backup Pro	650 Fr

Dernière minute

Wacom Artipad	1210 Fr	Zip Imepack	1528 Fr	Squest EZ135	2050 Fr
Tekmagie 06050 FSCSI2 pour A2000	8300 Fr	A4000T FSCSI2 1Gb/4Mo	20400 Fr	USRobotics 33000	1780 Fr
				A1200 Magic Pack	3430 Fr

3615 ADNET

Internet enfin sur votre Minitel !

Grand jeu concours

Jouez et gagnez de nombreux lots en répondant à la question suivante :

• **Quels sont l'année et le mois de parution du premier numéro de Dream ?**

- Le premier à donner la bonne réponse gagne un modem US Robotics 28.8, un CD-Rom @net, un abonnement d'un an à Dream et un T-shirt !
- Le 50^e gagne un abonnement d'un an à Dream, un T-shirt et un tapis-souris !
- La 100^e personne gagne un abonnement d'un an à Dream et un T-shirt !
- Les 200, 201, 202, 203, 204 et 205^e gagnent un abonnement d'un an à Dream !
- Les 300, 301, 302, 303, 304 et 305^e gagnent un T-shirt et un tapis-souris !
- Le 400^e gagne un modem US Robotics 28.8, un CD-Rom @net, un abonnement d'un an à Dream et un T-shirt !

Pour participer à ce jeu concours, il suffit de vous connecter avec votre Minitel sur le 3615 ADNET et d'envoyer votre réponse avec vos coordonnées (nom, prénom, adresse) dans la boîte aux lettres (Boi) de Dream (rubrique I au sommaire du 3615 ADNET).

Pour jouer, vous pouvez également envoyer votre réponse (sur le 3615 ADNET, rubrique I au sommaire) ainsi que vos coordonnées à l'adresse électronique (e-mail) suivante : dream@strascom.fr

Les résultats du jeu seront diffusés dans votre boîte aux lettres sur le 3615 ADNET le mercredi 29 mai 1996.

DREAM
LA REVUE DE LA MUSIQUE

Nouveau service Internet : TELNET

Dialoguez enfin en direct et en temps réel sur Internet. Channels français, Pc, Apple, Amiga, Sex, USA, Unix, Cyber... Plus de 1000 channels.

Plus de 5000 personnes du monde entier connectées en permanence.

Email, courrier électronique. Disposez de votre adresse Internet sans délai, envoyez, recevez du courrier à travers le réseau Internet.

Sur le 3615 ADNET, Internet est désormais accessible par Minitel.

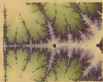
Extrait du règlement :

- le règlement est disponible sur demande chez Passe Press - 21, rue Naire Dame de Nazareth - 75003 Paris
- Les réponses doivent parvenir sur le 3615 ADNET avant le 28 mai 1996.
- Valeur des lots : Abonnement Dream : 279 F TTC, T-shirt : 45 F TTC, Tapis-Souris : 40 F TTC, Modem : 1500 F TTC, CD-Rom @net : 149 F TTC.

MandelTour AGA

(A1200 et A4000)

La version commerciale complète de ce superbe explorateur d'images fractales haute en couleurs !



AmiTEL 2.1 (WB 2.0)

L'émulateur Minitel utilisable avec n'importe quel Modem.

